http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

DOMO どうも

Número 4
Año 4

LA GENERACIÓN DE AFICIONADOS
A LA ANIMACIÓN E HISTORIETA JAPONESA

FEBRERO 98

Iniciamos con Escaflowne

ANIME ¡ESTRENOS!

EN LA TELEVISION MEXICANA

MÉXICO $ T-160

Ghost Sweeper Mikami y otros estrenos más.

RANMA ½ Sinopsis de los primeros episodios.

En Japón las niñas leen... YAOI

X-1999 Parte 2

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

EL IMPACTO DE UNA BUENA LICENCIA

DRAGON BALL

SAILOR MOON

PARA EL EXITO DE SU PRODUCTO

TOEI ANIMATION

INFORMES AL 388-5205

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Ejemplar 41 Enero 1998 año 4 #4

http://arlequincreations.org/

INDICE

http://www.domo.home.ml.org

4 Editorial
5 Mercado
6 Cartas
7 Escaflone
8 Estrenos
10 Ranma ½ (Sinopsis de los primeros episodios)
16 Dr. Slump
17 Mononoke Hime
18-19 Poster X-1999
20 X-1999 (2ª Parte)
27 Acceso Internet / Suscripciones
28 Sentimientos Prohibidos (1ª Parte)
33 Animación Japonesa desde 1962 (21ª Parte)
34 Bosque Bonsai F.M.
35 Quinta Gran Feria de la Historieta

http://arlequincreations.org/

388-52-05
LINEA DOMO
Lun a Vier. 7 a 23 hrs
Voz y Fax Automático

DIRECTORIO

Direción y Edición
Valente Espinosa Islas

Árte
Sergio Pérez Segovia
Jose Luis Belmont
Miryam C. Tellez

Colaboraciones
Hector Santillan
Hikaru Segura Kato
Mario Vargas
Rolando Cedillo C.
Gladis Pérez

Correo de papel
Apartado Postal 78-004
México D.F. CP 07700

DOMO es una gaceta mensual editada y distribuida por aficionados y para aficionados a la animación e historieta japonesa. Eje Central Lázaro Cárdenas #205 Col. Vallejo CP 07870 Teléfono 388-5205.
Toda correspondencia enviarla al Apartado Postal 78-004 México D.F. 07700.

Registro ante la Secretaría de Gobernación, Número de Certificado de Licitud de Título # 9328 y Certificado de Contenido # 6514. Reserva al Título en Derechos de Autor #9328
Impresa en Garhevi Publicaciones S.A. de C.V. Artículo 123 # 85-f Centro.

Reportajes Especiales de corresponsales en (Tokio) Japón, (California) E.U. y Europa afiliados a las redes AnimeNet ™

Los artículos presentados son responsabilidad de sus respectivos autores. No nos reponsabilizamos por las ofertas en los espacios publicitarios.
Todos los derechos reservados, se prohíbe cualquier forma de reproducción total o parcial del material publicado en este número.

Editorial

por Valente Espinosa

http://arlequincreations.org/

LOS PELIGROS DE LA ANIMACION JAPONESA y su subcultura.

Mi tema recurrente en las recientes conferencias a las que he sido invitado a impartir en algunas universidades del área metropolitana, ha sido la apreciación del espectador al hacerle abandonar su refugio en el sofá frente al televisor, desde aquellos que desconocen los mecanismos que las estaciones de televisión tienen para la adquisición de series de animación japonesa, hasta los que descubren dosis de violencia inusuales en estas "caricaturas". Los espectadores dan como un hecho que recibir al menos 5 episodios por semana de un titulo es lo usual, cuando en Japón se transmite solamente un episodio por semana, recordándoles lo apretada que es la carta de tiempos de la televisión nipona con mas de 30 títulos diferentes de ANIME por día en diversos canales.
Lo que antes era la simple acción de encender el televisor y pasivamente recibir entretenimiento, se ha transformado en toda una actividad que involucra el protagonismo no solicitado de muchas personas, como algunos clubs de aficionados que gustan de hacer ruido de todo, (*no obstante que ya tenemos Ranma ½ al aire, con todo y censura, pero está, aún así quieren más de lo que su entorno social puede tolerar*). Por otro lado hay otros grupos en contexto político que desean controlar lo que se transmite, mientras que los aficionados desean saber y tener más materiales de sus obras favoritas, y hasta participar en el escenario de esta tendencia subcultural que ha empezado a formarse con su propio lenguaje y referencias.
También ha causado la inquietud de personas que se han sentido ofendidas al ver demasiada violencia en los dibujos animados, así también las claras referencias lésbicas u homosexuales en ciertos títulos y hasta inclusive el desenfadado uso de referencias religiosas en algunas obras de hipertecnología con acción.

Y aun así, hay quien les llama "caricaturas".

Otro invento que ha invadido el mundo, es el juguete electrónico llamado *tamagotchi*, originalmente un producto de la nipona empresa juguetera **BANDAI**, y ahora se encuentran variedades de copias procedentes de China, este pequeño llavero con pantalla de cristal liquido en el que se representa una pequeña mascota que al ponerle pila, nace y empieza a demandar atenciones de su propietario como; darle de comer, vacunarlo y educarlo, todo mediante unos botones. No han faltado los que han de encontrar lo malo y protestar o simplemente comentar. Ciertos y muy específicos educadores y pedagogos alegan que trauma a ALGUNOS niños, ya que cuando la mascota "muere" sumerge a los pequeños en un estado depresivo. A esto solo me queda reflexionar, supongo que también habrá una aflicción y hasta mas profunda cuando se muere una mascota real, como un perro, un gato o un pez, con el refuerzo que, existieron momentos en la mente de su propietario, lo que prolongaría mas la zozobra de la perdida de una criatura preciada, mientras que, por el lado del tamagotchi, no creo que un niño recurra a recuerdos como; "*cuando mi tamagotchi tenia hambre, me lamía la cara, y se revolcaba muy graciosamente en el piso...*". Lo que perturba a estos sociólogos es que el niño pierda noción de la muerte, ya que el tamagotchi es resusitable, con solo quitar y volver a colocar la pila.

Un simplista anti-argumento seria entonces; "*no le regales a los pequeños una mascota real, por que el día que se muera esta mascota, el niño o niña sufrirá el trauma de perder su compañerito...*"

¡Vamos!, Pareciera que de repente los que se han declarado en contra del **tamagotchi**, proyectan la idea que TODA la gente tiene una fragilidad mental sentimental, y son propensas a deformaciones infligidas por la tecnología. Es muy complicado y no es bueno caer en los extremos, admitimos que ALGUNAS personas les puede afectar en mayor grado que a otras, pero el generalizar a la ligera tiene riesgos, pero esta, siempre ha sido la complicación de comunicar. A veces no siempre es lo mismo lo que es lo que se dice, y lo que se entendió.
Tuve una conversación en la línea DOMO, con un niño de 10 años de edad, se sorprenderían muchos adultos sociólogos o pedagogos de biblioteca, del desarrollo e información, mas la actitud centrada y bien entendida de la que me pude percatar en esta amena plática.

Ahora el mas reciente atentado, ha sido directamente al sistema nervioso central de los menores de edad. En Japón mas de 600 niños se colapsaron al ver un episodio de la serie titulada **Pocket Monters**, y de este incidente los medios de información se apresuraron a difundir los efectos antes que las causas, ya que el averiguar causas en ciertas ocasiones puede ser tardado y las noticias son un producto perecedero que debe ser llevado rápidamente al consumidor, al grado del atragantamiento, aunque después se tenga que hacer enmiendos a la información, o no hacerlos en el peor de los casos. Lo que ha dado pie y argumentos a las personas que están ávidas a encontrar el pelo en la sopa, y restregar a los demás sus alegatos de lo mala y hasta diabólicas que pueden ser "esas caricaturas", siempre habrá alguien que este en contra de algo de manera reiterada e insistente.

Lo peor del caso es que, todo esto es cierto.

Siempre hemos establecido que cada persona debe formarse un criterio individual de apreciación, pero aun hay las personas que desean que todos tengan un criterio, homogéneo, predecible, y así pretender manipular, con argumentos en defensa de la sociedad, o con intenciones oscuras.

Lo que para una persona es bueno, para otra puede ser indiferente y para otra mas es inaceptable, el grave peligro es cuando cualquiera intenta condicionar el pensamiento de los individuos, y esto cobra significados únicos en esta afición, pero después de todo, es parte de la evolución del razonamiento humano. Son innegables los crímenes cometidos en el pasado por la inquisición, y aún el juicio a Galileo por atreverse a decir que el planeta tierra NO ERA EL CENTRO DEL UNIVERSO, sino que el Sol es el centro de este sistema. La falta de información hacia que todo el pueblo solo formara sus criterios en base a lo que la clase más autoritaria imponía como reglas y modo de pensar.

Eso ya ha pasado hace mucho tiempo, y ahora a nadie preocupa que la tierra no es el centro del universo, pero hay quienes se escandalizan al ver violencia o erotismo gráficamente representado en la televisión, olvidando o desconociendo el comprender el significado de la realidad y la ficción. En la literatura, podemos ejemplificar que al leer la novela de Jack el Destripador, se nos narra los crímenes (hasta entonces) más sanguinarios a los que los lectores podrían tener conocimiento en su época, y en ningún momento se entiende como un patrón de conducta a seguir en las acciones bestiales del multihomicida. En la actualidad la gente lee menos libros y vé mas televisión, lo cual es un problema, provocando la pereza mental, la falta de imaginación y creatividad, al entregarse todo digerido y procesado al que contempla la pantalla. Y en este tenebroso esquema, se dan las luchas de aquellos que pretenden ser los establecedores de criterios, empezando por coartar la libertad de apreciación, juzgando y censurando lo que les aflige en sus personales bases morales, pretendiendo que otros de menor capacidad de juicio sean seguidores.

Pero siempre habrá las pruebas al alcance del público, cada quien podrá formarse su verdad, al recurrir a fuentes de información y no a manipuladores de criterios.

Por otro lado, entre las múltiples actividades que se desarrollan en la Asamblea de Representantes, está la de formar comisiones a las que se les asigna diversas actividades, como el revisar los planes de contingencia y evacuación de edificios en caso de siniestro, o ahora más recientemente, y ante el sensacionalismo que despertó el incidente **Pocket Monster**, se ha formado la "*comisión para la atención especial a grupos vulnerables*", en la cual se busca REGULAR diferentes aspectos como los juegos de video, y básicamente desean normas en las que los niños menores de edad, no sean admitidos en locales de videojuegos, y con ello reducir la deserción escolar, abatir la mendicidad o criminalidad que algunos menores incurren para obtener dinero y seguir jugando en las "maquinitas". Otro aspecto que han planteado es el establecimiento de un sistema de autorregulación para las estaciones de televisión, y mediante la creación de "*consejos de programación*" tomar partido en los criterios de selección de programas, evitando la presentación de lo que ellos denominan como **programas basura** y proteger a los grupos vulnerables que ven la televisión. (Simpático es que los integrantes de estos "grupos vulnerables", no saben que lo son).

Es muy importante estar al tanto de las actividades de estas comisiones de los asambleístas, y saber los criterios que serán aplicados, la concertación y el negociar educando a los que se postulen como reguladores, para así, evitar que el extremismo predomine y se tenga una objetiva evaluación para preservar un punto de equilibrio en el juicio a una televisión que no siempre debe ser educativa como no siempre debe ser distractora.

Cierto es que por otro lado, están los empresarios que obtienen sus ganancias del público que asiste a jugar en los locales de máquinas, así como las empresas televisoras que dependen del rating de los programas que transmiten. Hasta cuanto estén dispuestos a aceptar los señalamientos de los asambleístas, será lo que veremos suceder en los próximos meses. Dialogo y concertación.

Termino rapidito con la versión breve del incidente **Pocket Monsters**. Algunas personas son más susceptibles que otras, a la "*fotoepilepsia*". Les da al ver la luz interrumpida por las aspas de un ventilador, o por el parapdeo de luces en la discoteca, por **algunos** títulos de videojuegos caseros (hasta vienen advertencias impresas en las cajas, por lo que no es nuevo) y ahora en las escenas de un programa infantil de **ANIMACION JAPONESA**. Tan usual ya era, que se le denominaba "*Epilepsia de la TV*". Entonces hay que empezar por regular el uso de los ventiladores, de las luces estroboscopicas, los juegos de video (que no han logrado hacerles nada, mas que colocar el letrero de advertencia en el empaque) y ahora atacar a **TODA** la animación japonesa. El que menos de 700 niños japoneses hayan sido afectados, aparte de ser pocos para el elevadisimo rating de esta serie, ver la tele casi pegados a la pantalla, la predisposición de estos infantes, y la desafortunada combinación de colores y parpadeos de un efecto de explosiones en esta serie, fueron en resumen, lo que provocó este incidente. Ahora a hacer control de daños en la confundida opinión publica y los mecanismos políticos y sociales, que esto ha desatado. No puedo decir que hay otros asuntos mas importantes que los asambleistas deberian atender, por que estan en todo.

Y esto fue, un breve viaje por la peligrosa [interpretación que se hace de la] Animación Japonesa.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

MERCADO

DOMO SE CONSEGUE EN LAS SIGUIENTES TIENDAS:

MUNDO COMICS
VENTA DE DOMO POR MAYOREO y suscripciones en mostrador.
INFORMES CON DON. MAURICIO
Av. Universidad 726 Entre Miguel Laurent y Pilares, entre Metro División del Norte y Metro Zapata.

COMICS VENOM
VENTA DE DOMO POR MAYOREO
Av Eduardo molina # 1623 Plaza Oriente Local G-14
Tel. 757-0302

Comics y Tarjetas de Colección
República de Bolivia # 75 Acc. F Colonia Centro
Tel. 704-1911

COMICS IMP.
Av. Universidad 1163. Cerca de Metro Coyoacán.

DARK COMICS
1. Av. San Cosme esquina Sadi Carnot.
2. Insurgentes Sur #363 Col. Hipodromo Condesa

REPLICANTS
Miguel Othón de Mendizabal #343.
Centro Comercial Torres Lindavista. Local 6-B

COMICS OLIVER
1. Calle Ing. Carlos Daza # 230 Col. Guadalupe Insurgentes, a una cuadra Metro Potrero.
2. Tianguis de La Raza, junto a Eje Central, Solo DOMINGOS

En Guadalajara.
Av. De la Paz # 1996 Sector Juárez. Guadalajara Jalisco

En Monterrey.
COLLECTORS "FICTION & SPORTS"
Plaza Fiesta San Agustin
Local 2114 2do. piso

En Coahuila
Calle Gregorio A. Garcia # 95 sur Torreón Coahuila

En Veracruz
Orion Comics
Av. 20 de Noviembre #1503
Col. Santa Elena.
Poza Rica. Ver.

Librería LOGOS
Jose Ma. Mata #5 Xalapa. Ver.

INTERNACIONAL

En PERÚ
LIBRERIA EL CABALLO ROJO
Centro Comercial Conquistadores
Distribucion en Centro y Sudamérica
animez@correo.dnet.com.pe
http://www.virtual-orbis.com/animez/

En Estados Unidos
California, Texas y Ohio

Compra Venta Entre Aficionados

VENDO Saga de Hades, 5 volumenes Tel. 428-2117 (tardes) comunicarse conmigo después de las 7 atte. Kaiou Sama

Compro cualquier tipo de material relacionado con guerreras magicas, 752-84-96 (de 16 a 19 hrs)

Víctor M. Puga Ayala Email:puga@buzon.maxinet.net.mx
Ciudad: Chihuahua, Chih. Mexico Teléfono: (14) 35-36-51
Intercambio anime. Tengo Neon Genesis Evangelion, Vampire Hunter D, Gundam, Dragon Ball, etc.

Carlos Email:luis@computime.com.mx
Ciudad: Puebla, Mex. Teléfono: 45-71-93
Intercambio juegos hentai japoneses. Max. capacidad para el intercambio: 10 Mb.

Gerardo Martinez (Bala) Email:usagi@latinmail.com
Ciudad: Puebla Teléfono: (22)45-72-51
Compro cualqier cosa de Dragon Ball,Z y GT (Mangas en japones, tarjetas en japones, etc en japones) IMPORTANTE: Nada en ingles ni español.

Calvo Morale Xavier Alfredo III Email:metaria@hotmail.com
Ciudad: Puebla Teléfono: -22- 368249
Compro Minidisc´s y todo lo demás de Sailor Moon original. Hablar Mañanas y Noches.

Jahir Sosa Ciudad: México D. F. Teléfono: 5517350
VENDO Super Nintendo con cassette original a un precio muy razonable de $1,500

Ulises Fco. Mejia Ciudad: MEXICO D.F. Teléfono: 5-27-55-64
compro mangas originales de Sailor Moon

LAS REGLAS

Envía tu anuncio de hasta 15 palabras. Por correo al APARTADO POSTAL 78-004 México D.F. 07700 Y AHORA TAMBIEN POR INTERNET, VE DETALLES ABAJO.

SOLAMENTE se aceptan anuncios que involucren videocasetes bajo riguroso intercambio, o que sean gratis, sin que exista dinero en la transacción.
Lo mismo opera para audiocasetes, figuras de resina o modelos a escala.
EVITA LA PIRATERIA

Nos reservamos el derecho de aplazar o no publicar anuncios a nuestra discreción.

Al tratarse de anuncios particulares no podemos avalar la calidad de los productos ofrecidos.

(01-5) 388-52-05
LINEA-DOMO Lun. a Vier. 7 a 23 hrs.

Ahora ya puedes colocar tus mensajes gratuitos por vía internet, visitando la página de DOMO, en todo caso tu número de teléfono es indispensable y también publicamos tu dirección de correo electrónico (e-mail).
Además te puedes dar de alta con nuestro sistema de *"majorDOMO"* para que recibas correo cada vez que la página DOMO sea actualizada, visítanos en:

http://www.geocities.com/tokyo/7183/

http://arlequincreations.org/

CARTAS

http://arlequincreations.org/

CARTAS

Nombre: David Miguel Reyes Domínguez
Alias: Ninguno Conocido
Comentarios
Primero que nada los felicito por la excelente revista que publican. Hasta ahora es la mejor revista sobre animación japonesa que haya visto. La verdad no conocía sus publicaciones, hasta que vi y compre su numero especial que habla de Dragon Ball, pues soy aficionado a la animación japonesa desde hace ya mucho tiempo. Yo quisiera que me dieran información sobre Macross y también sobre la serie de la que hablan en el numero de diciembre del 97, llamada "Air Bats 801 TTS", puesto que al leer la información me quede con ganas de saber mas sobre ella. A quisiera pedirles que me dijeran como suscribirme a la revista pues por donde vivo no llega pro eso les pido una forma de suscripción, ya que me cuesta trabajo conseguirla, por que no la venden cerca de donde yo vivo, gracias por ponerme atención y responderme pronto "Adiós DOMO y sigan así"
ATT. .
Trunks

p.d. ya tengo alias.

David Miguel Reyes
Colonia Valle de Aragón 1ª Sección

Hola amigos y traumados de DOMO. Espero que todos se encuentren bien al recibir esta carta (y no crean que es hipócrita, realmente me preocupo por todos los traumados del anime y los que hacen esta super revista)

Mi nombre es Alexis Cruz Nassjasyan Dunet, tengo 14 años y estudio tercer semestre de bachillerato, mi madre es hindú y mi padre español (de Nueva Delhi y Palma de Mallorca respectivamente) bueno mi árbol genealógico no importa pero para que conozcan mas de mi están esto puntos:

soy super fan, no no, traumadísima con Dragon Ball, Dragon Ball Z y por supuesto con Dragon Ball GT, no ceran que soy una niña boba que solo le atrae la caricatura por que esta de moda, no, yo verdaderamente le tengo mucho cariño a esta gran joya del anime aquí en Veracruz me consideran la mayor fan de Dragon Ball (especialmente de Piccolo) si solo fuera de momento seria una persona totalmente materialista que sigue un simple modismo pero no, me encanta la caricatura y se todo de las series (incluso de Dragon Ball GT)

Me fascina el anime (como ya mencione) me apasiona Evangelion, X 1999, Ranma ½, the Vision of Escaflowne, y todo el anime de calidad y con sentimiento.

Odio, aborrezco, repudio, me desagradan las Sailor Senshi, no las soporto verdaderamente en mi humilde opinión es una historia totalmente vacía y absurda. Lo único interesante desde mi punto de vista es que Naoko hizo una relación entre mujeres (Haruka y Michiru) que esté perfectamente normal dentro de la sociedad la puso dentro de su historia para mostrar que no siempre tiene que existir el amor solo entre un hombre y una mujer, y ella hizo a una mujer como el hombre ideal con el que la mayoría de las mujeres soñadoras sueñan, aunque para mi eso es completamente normal por mi religión, aunque algunos creen cuando me conocen que soy lesbiana, pero no, simplemente es mi forma de ver las cosas.

Soy la registrada, única, titulada, oficial, genuina, amiga, novia esposa de PICCOLO.

Soy la hermana gemela de Son Goku, no es por que sea igual que él, es por que reescribí la historia de Dragon Ball y me incluí en ella (Han de pensar que es un insulto para Akira Toriyama) pero es que me encanta y me atrae mucho la acción que hay en cada una de las sagas especialmente la de Cell.

Mi villano favorito es Freeza, en mi opinión es el mas malvado de todos y el mas educado también.

Bueno los puntos han terminado pero los comentarios continúan en la siguiente pagina.

Otro aspecto que me encanta de Dragon Ball son los androides 17 y 18, son fantásticos, el doctor Gero es el ejemplo a seguir para todos aquellos que deseen ser científicos brillantes pero desquiciados. Lo que me desagrada es que muchos critican a Dragon Ball GT porque se centra en Pan, Trunks y Chibi Goku, además de la aparicion de Freeza, Cell, El Dr Gero y que Mega 17 go. Es un bobo como villano lo que me desagrada y me entristece profundamente es la muerte de mi amado Piccolo... ¡buaaa! Tengo ganas de llorar, él no tenia la culpa de que no sirvan las esferas que él creo. Pero, ya se como animarme, les contare como me integre a este fabuloso mundo del manga y anime.
Corría el mes de enero de 1997, yo soy muy reservada para tener amigos (no es que sea sangrona pero me gustan las personas con criterio amplio y un intelecto lo suficientemente activo para poder llamarlos amigos) en el salón una mañana llego un chavo con una revista (DOMO Febrero Dragon Ball Z y Sailor Moon en México). Se la pedí prestada y la hojee y él me iba comentando sobre Dragon Ball, no sabia mucho pero lo que me contó fue suficiente para entusiasmarme y buscar mas información sobre esta caricatura, lo segundo fue cuando jugué Battle 22 de Dragon Ball Z, me encantaron los personajes en especial Cell y Frezza como ya mencione sobre todo por que son seres sobrenaturales (y me recuerdan a Ganesha, mi dios) la escuela a la que yo asisto esta frente a un centro comercial donde están las únicas 2 tiendas donde vende productos de anime aquí en Veracruz, a la fecha tengo; 457 cards, 4 juegos de naipes, 1 alcancía de Dragon Ball, 27 posters, guías de personajes de la A a la K y de la K a la Z, muñecos de Piccolo de resina de Bandai, así como Frezza, Cell y Goku, todas las películas, 44 mangas, 2 libros de Arte, especiales de TV, la serie en Video, playeras, Mochilas, etc, etc. Y todo esto solo de Dragon Ball, porque también tengo cosas de Evangelion, Oh My Goddess!, Magic Knight Rayearth, etc.

Tan asidua compradora soy que me he vuelto super amiga de los dueños de las tiendas "Brunos Magazine and Comics" y "La Fortaleza".
Verdaderamente disfruto mucho este ambiente cuando estamos varios otakus reunidos, no se si se han dado cuenta que soy la misma Alexis que hace una semana, les mande un e-mail tamaño familiar.

Mi club, bueno no solo es mío sino de todos mis amigos que me han apoyado para poder crearlo "Z Sword" ya esta en marcha y nos suscribiremos los 16 de mis amigos a su revista, incluyéndome a mi, de verdad muchas pero muchas felicidades por su tercer aniversario y por ser una de las mejores revistas sobre anime que hay en México, es muy difícil encontrar en el mercado algo de tan buena calidad.
(...) Por otra parte, verdaderamente muchas felicidades, hicieron un magnifico análisis de la serie de Dragon Ball Z, es bueno que informen sobre las novedades que están surgiendo en el anime pero que informen también a los fans de caricaturas que ya están al aire.
(...)Por favor me gustaría mucho que publicaran el dibujo de mi boda con Piccolo, siii! Plis!, me encantaría y se los agradecería eternamente, sé que es mucho pedir y mi dirección para que los que deseen integrarse al club o deseen que les haga un dibujo e comuniquen conmigo o simplemente para intercambiar información. De nuevo muchas pero muchas gracias por haberse tomado el tiempo para leer esta carta, arigato, arigato, arigato, arigato, arigato.

También soy asidua lectora de las mangas de Visionari y Angel (por eso creen que soy lesbiana) pero están locos, el mundo hentai para mi es muy divertido, en mi pasado cumpleaños me regalaron una manga hentai con Aska y Rei de Evangelion. Cielos fue uno de los mejores regalos que he recibido, bueno lastima que ya tengo que despedirme, si ya se que los he de aburrir pero me encanta platicar y ustedes me caen muy bien aunque no los conozco físicamente. Gracias nuevamente, lo siento pero así soy, saludos y muchos besos a todos aquellos que hacen posible esta fabulosa revista, a Bruno y a todos los traumados con la mejor serie de anime del mundo. Drangon Ball Z

NAKEM y que Ganesha los colme de bendiciones.

Alexis Cruz Nassjasyan Dunet
Veracruz Veracruz.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Escaflone

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Una notable estudiante y atleta en el club de pista de carreras, aficionada a la lectura del Tarot, para o cual porta sus naipes, y con 15 años de edad, Hitomi Shinzaki decide un día declarar su amor a otro estudiante, justo cuando este estaba a punto de transferirse a otro colegio, esa noche, Hitomi le pidió que si ella lograba superar su propia marca en 100 metros planos, le concediera un beso de despedida. Se encendieron las luces de la pista, y ella inicio su carrera. De pronto, se materializo un muchacho a mitad de la pista, vistiendo extrañas ropas y portando una espada, Hitomi no pudo detener su carera y se estrello contra aquel recién llegado. Momentos mas tarde y sin mayor explicación apareció un dragón, todos corrían aterrados, y fue cuando Hitomi tuvo una de sus repentinas premoniciones del futuro inmediato, su visión le mostraba como este muchacho, de nombre Ban Farnel, era muerto por la filosa punta de la cola del dragón, ella le gritó advirtiéndole oportunamente, y el joven Ben Farnell mató a ese dragón, el cual se convirtió en polvo quedando solo una gema.

Después de esto, una energía proveniente del pendiente de Hitomi empezo a emanar junto con la gema, transportando de ahí a Hitomi y a Ben hasta el planeta Gaia.

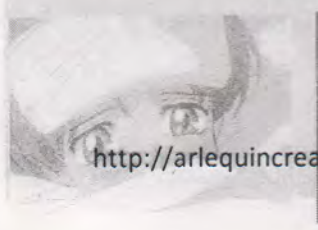
Este es el preludio de una de las más interesantes y recientes obras de animación japonesa en la cual se recrean escenarios medievales, similares a los ya presenciados en obras como *Five Star Stories*, o *Record of Lodoss War*. Y aquí se dan una recombinación de otros elementos como robots tripulados, con toques de tecnología retro en escenarios antiguos como villas, poblados y reinos.

Esta obra es dirigida por Shouji Kawamori, mas conocido recientemente por Macross Plus y la serie Macross, los personajes son un diseño de Nobuteru Yuuki quien participara en trabajos como Battle Angel Alita, Weathering Continent y Record of Lodoss War, y siendo esta la primera vez que diseña personajes para una obra de televisión.

La obra original, y para no variar, proveniente de una historieta (manga) fue una producción entre Kawamori y Yadachi, publicada en Shonen Ace, y llevada a la televisión por Sunrise.

Hemos visto los episodios aquí en DOMO y sorprende que la calidad de la serie sea tan elevada, siendo común que para una serie de televisión se ofrezca una calidad regular, pero cada episodio tiene la calidad de un OVA (original animation video) y aparte de que continuaremos reseñando esta extensa y profunda obra, estaremos presentándola GRATUITAMENTE en diversos foros, síguenos muy de cerca, porque esto CONTINUARA.

O si gustas le seguimos solo con Dragon Ball, tus cartas nos dirán tu preferencia.



http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Cazafantasmas con minifalda

Mikami

Copyright 1995 :
Shiina Takashi, Shogakukan, Asahitsu, Toei Animation

GS Mikami gokurakudaisakusen es una creación de Shina Takashi, cuya historieta publicada en Shonen Sunday al ser realizada en animación, se trasmitía los domingos, de abril de 1993 hasta Marzo de1994 por la televisión japonesa.

La historia nos relata a una empresaria que se dedica a eliminar peligrosos fantasmas, todo a cambio de una paga justa. La heroína Mikami Reiko es la jefa de la oficina GS Mikami, poseedora de una habilidad espiritual de gran nivel. Cuenta con dos asistentes, el primero un muchachito realmente torpe, Yokoshima Tadao el cual pide un sueldo muy bajo (255 yenes por hora), ya que sus intenciones reales son el poder ver desnuda a Mikami o perseguir a cualquier muchacha hermosa, aunque acaba atrayendo a sí, chicas que no son humanas. La otra asistente Okinu-chan, es una muchacha fantasma de 300 años, el cual percibe una paga muchísimo menor, ya que en realidad no tiene tantas necesidades materiales

Otras personalidades rodean a Mikami, como Pietro un apersona mitad vampiro, el Padre Karatsu, el Doctor Caos, Meiko entre otros y pronto los podrás disfrutar en la televisión mexicana.

A la autora, Shina Takashi le encanta involucrar elementos de otras series en GS Mikami, como Ultraman, Black Jack, asi como presentar elementos tipicos de otro prestigiado dibujante; Reiji Matsumoto, del cual toma las maquinas repletas de indicadores circulares y chicas de larguisimo cabello y ojos alargados, tambien se ha apropiado de elementos de la pelicula "Alien", asi como de Cyborg 009 (una serie de anime de 1968).

Proximamente en Televisa.

El presidente de la empresa SEGA, renunció a su cargo. La caída en ventas de esta compañia han sido muy notables, pero no se esperaba tal reacción, el Sr Nakayama ahora fungirá solo como vicepresidente.

EN EL PRINCIPIO... HISTORIAS DE LA BIBLIA

Aquí te ofrecemos pruebas para aquellos que sin ninguna reflexión, exclaman que TODA la animación japonesa es violenta, pornográfica y diabólica.

Una serie creada por el fallecido **Osamu Tezuka**, el mas renombrado animador japonés. Conocido por estos lugares por sus obras; *ASTROBOY* y *Kimba El León Blanco*. Durante sus 43 años de carrera mantuvo un inigualable liderazgo en el terreno de la animación. En esta ocasión te presentamos una coproducción entre *Nippon TV* y la *RAI, (Radiotelevisione Italiana)*. **"EN EL PRINCIPIO"** presenta las parábolas del antiguo testamento sin ninguna clase de intención dogmática ni moralista. Los detalles históricos son realizados de manera de lograr la aceptación del espectador de cualquier convicción religiosa. Y si bien esta serie tiene un contenido educativo, un personaje en la forma de un pequeño zorro hace amena y divertida su apreciación. La serie consta de 26 episodios de 25 minutos cada uno.
copyright NTV 1997.

NUEVOS

Para el momento que leas esto, ya se estarán trasmitiendo los nuevos episodios de Sailor Moon Super S, (episodios 128 al 167) y te avisamos que TV Azteca ya adquirió todos los episodios de Sailor Moon STARS (episodios 168 al 202), por lo que solo te queda a ti el disfrutarlos en sus emisiones.

LOS EXPEDIENTES SECRETOS... ¡LOBO PLATEADO!

Un grupo de jovenes quienes poseen alteraciones genéticas las cuales les permiten realizar proezas intelectuales. Serie de 10 episodios, serie de mediano éxito en Japón, nádie traera esta serie aquí.

http://arlequincreations.org/

SLAMDUNK

(C) Takehiko Inoue / Shueisha / Toei Animation / TV Asahi / Dentsu

http://arlequincreations.org/

Una historieta japonesa que gira alrededor del basketball, Slam Dunk es autoria de Takehiko Inoue y nos narra la vida de un muchacho llamado Sakuragi quien después de haber sido rechazado por mas de 50 muchachas en el colegio, ingresa a la preparatoria Shohoku en donde se enamora de Haruko, y para ganarse su afecto, se une al equipo de basketball. Formándose un equipo muy fuerte gracias al ingreso de otros tres jugadores; Rukuwa, Miyagi y Mitsui y asi se inicia una serie de partidos eliminatorios en escalada a los juegos provinviales.

Próximamente en Telèvisa.

Gegege No Kitaro

Si ya están hastiados con "La Mano Peluda" (un programa de radio), entonces prepárense para contemplar un clásico del genero cuentos de horror japonés, en el cual podrán exponerse a lo mas profundo de la narrativa de fantasmas históricos, tuvo mucho éxito en Japón, pero creo que les será un poco árido a aquellos que desconocen aspectos culturales japoneses. Por referencia les diré que esta serie es creada por Mizuki Shigeru.

Kitaro es un niño que se dedica a exterminar monstruos malignos, en compañía de **Medama Oyaji** quien es mas ni menos que el **ojo de su papá**, ¡en serio! Ha estado por muchos años al aire (desde 1968) y hasta ha tenido la participación de algunos integrantes de estudio Ghibli.

Esta obra aparecerá en las frecuencias de TV Azteca, en los meses por venir.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

El rumor, que así lo fué durante muchos meses antes que lo anunciaramos aquí, en DOMO, y el rumor como algunos le denominaron a nuestra noticia, pues ya es una realidad, y la tan esperada serie Ranma ½, ya esta en la televisión.

como lo hicimos cuando se estrenó Street Fighter II Victory, ahora nuevamente estamos recibiendo los agradecimientos del público aficionado para que DOMO los lleve a Dirección de Canal 5, y la idea es simple, hay muchas formas en que las personas han manifestado reclamos y enojos de por que las estaciones de televisión no traen ciertas series a México, y es valido que los responsables de programar un canal, prefieran mantenerse a la distancia del público, ya de por si tienen mucho trabajo, y es por ello que el establecer mecanismos directos y ordenados de comunicación como el nuestro, permite hacer llegar la opinión del publico a los canales, y permitirles responder o declinar su oportunidad de comentar.

Escribenos al apartado postal 78-004, México D.F. cp 07700
O en cualquiera de las opciones que tenemos por internet En la página DOMO ubicada en http://www.domo.home.ml.org

Ahora, cabe aclarar que la serie de Ranma ½ no ha empezado desde la primer serie, esto ya lo saben muy bien los aficionados, pero el publico general que ha oído recomendaciones de los aficionados, se han quedado con dudas y expectativas de lo que realmente trata la obra, y es que se ha iniciado la transmisión del episodio número 2, de la SEGUNDA serie.

En los meses de Enero, Febrero y Marzo de 1996, DOMO publicó una muy completa reseña de esta serie, ahora dos años después retomaremos lo que sea más significativo para la mayoría de público que esta empezando a gustar de Ranma ½ y que acaban de conocer a DOMO.

La historia de un muchacho llamado Ranma que, por una extraña maldición, se transforma en una chica al mojarse con agua fría y vuelve a la normalidad al mojarse con agua caliente. No es la única persona que sufre esta maldición, pues otros personajes de la historia también se transforman al mojarse, aunque en seres distintos. Pero Ranma 1/2 no es sólo la historia de este muchacho, sino más bien la historia de la relación entre él y su prometida Akane, un noviazgo impuesto por unos padres que sólo piensan en que la pareja continúe con el gimnasio Tendo, propiedad de Soun Tendo, padre de Akane.

Sin duda, la historia de esta relación, donde la inicial indiferencia e incluso desprecio se va transformando en un sincero amor, salpicado por multitud de sentimientos asociados, como la amistad, el honor o los celos, es el principal hilo conductor de estemagnífico título.

Ranma 1/2 es una historieta japonesa, o sea, un manga; su autora es Rumiko Takahashi, una de las creadoras de mangas más apreciadas en su país, y que también es responsable de la creación de otros mangas tan populares como Urusei Yatsura y Maison Ikkoku y actualmente de Inu Yasha. Ranma empezó a publicarse en Japón en el año 1987, en la popular revista Shonen Sunday y fué un enorme éxito de ventas, además de tener una calidad indiscutible; este éxito propició el paso del manga a Estados Unidos y la realización de dos series animadas: Ranma Nibunnoichi, con dieciocho capítulos, y Ranma Nettouhen, con 143 capítulos.

La primera se emitió del 15 de Abril de 1989 al 16 de Septiembre del mismo año, y es una adaptación bastante próxima (pero no idéntica) de las dos primeras partes del manga, aparte de algunos episodios que no se basan en el manga.

La segunda serie se emitió en seis temporadas desde el 20 de Octubre de 1989 hasta el 25 de Septiembre de 1992. ¡Casi tres años! Ambas se emitieron en Fuji TV de manera semanal, emitiéndose la primera los sábados a las siete y media de la tarde y la segunda los viernes a las cinco y media.

Ambas series fueron después distribuídas a varias televisiones de varios países, pero la censura hizo estragos en la misma, ya que tanto en el manga como en la serie original se tiene una gran tendencia a presentar sugerentes desnudos femeninos que las mentes malpensantes de los censores atacan sin piedad; en parte será porque piensan que al ser dibujos animados o "caricaturas" son para niños, algo que resulta a todas luces falso tanto en el manga como en el anime.

Aparte del manga, se han editado tres OVAs y dos películas (existe otra película más, basada en los últimos capítulos del manga. En algunas tiendas especializadas pueden encontrarse discos compactos con la música de la serie y posters.

Ranma 1/2 terminó de publicarse en Japón en Abril de 1996, habiéndose publicado en total 38 volúmenes; la serie animada acabó en 1992.

La empresa norteamericana Viz, ha puesto a la venta en vídeo, los episodios de la serie, y como toda serie que entra a Estados Unidos, en poco tiempo esta disponible ese material en México, en ingles (subtitulado o doblado), los casetes originales se les encuentra en tiendas de comics y abundantemente en los tianguis las copias pirata.

Para aquellos que no han sido inducidos a Ranma, aquí les presentamos un breve resumen del inicio de esta divertida serie.

El cartero grita:"¡Sr. Tendo, su correo!"; vemos una postal y escrito en japonés:"Hola, traigo a Ranma de China. Saotome."
Vemos a Soun Tendo llorando de emoción; "¡Cómo he esperado este día!".

Estamos en la academia Tendo de artes marciales; se escucha a Soun Tendo llamar a Kasumi, que está en la cocina, a Nabiki, que está leyendo en su habitación y a Akane, que no contesta. Llega entonces Akane, que está corriendo; avisa de su llegada al entrar, lanza sus ropas de deporte al aire, se encasqueta su kimono, coloca unos ladrillos y los rompe sin piedad. Nabiki llega por detrás suyo y le dice que portándose así no le extraña que los chicos piensen que es rara; Akane responde que para ella el mundo no gira alrededor de los chicos y Nabiki responde que el llamado de su padre no le ha de incumbir a Akane.

Comienza a llover; Soun Tendo explica a sus hijas que Ranma Saotome, hijo de un amigo suyo, podría casarse con una de ellas tres a fin de que al heredar el gimnasio Tendo se continuará la tradición. Akane replica que ellas también tendrán que decidir con quien se casan, y Kasumi le apoya, al decir que nunca han visto a Ranma. "Eso es fácil de solucionar", dice Soun.

Calles de la ciudad; la gente mira extrañada como corre una chica y un panda la persigue; el panda trata de darle un manotazo y la chica responde con una patada, tumbándolo sobre el suelo mojado. La chica adopta posición de guardia mientras la gente murmura sobre el panda y éste se dispone a atacar; al atacar, la chica va esquivándolo mientras dice: "¡No estoy de acuerdo!; ¡eliges a mi prometida sin consultármelo siquiera!", y acaba por tumbar al panda. Tras recuperar el aliento, dice que se regresa a China; toma su mochila y da la vuelta, pero el panda toma una señal de tráfico que ha arrancado en su caída y le pega con ella, dejándola inconsiente. Se la pone al hombro, mientras la gente murmura, y los espanta con sus gruñidos.

Mientras que en la Casa de los Tendo; Soun siguen hablando de Ranma; dice que vuelve de un viaje de entrenamiento de China; esto llama la atención de Nabiki, que pregunta si Ranma es atractivo; y de Kasumi, que pregunta si es mayor, pues los hombres jóvenes la aburren; Akane no le da importancia a nada. Ante la pregunta de sus hijas de como es Ranma, Soun responde: "Ni idea. Nunca lo he visto." En esos momentos se escuchan ruidos y gritos en la entrada de la casa; Kasumi adivina que tienen visita y Nabiki y Soun, sospechando que llega Ranma salen a recibirlo. Mientras, Kasumi y Akane esperan en la sala, la una esperando que Ranma sea mayor que ella y la otra pensando en lo deprimente del asunto:"chicos". Pero Soun y Nabiki vuelven corriendo perseguidos por un panda que lleva al hombro a la chica de la pelea anterior. Kasumi esta extrañada de que su padre tenga un amigo así, y Nabiki está enfadada: "¡Ocurre todos los días que un panda nos visite!". El panda pone a la chica delante de Soun Tendo, y éste le pregunta "¿Tú no serás ..."; la chica responde antes de que acabe la pregunta: "Ranma Saotome; lo lamento."; Soun está tan emocionado que la abraza, y Nabiki observa lo atractivo que es, pero al abrazarla Soun nota algo raro; se la aparta y se fija mejor; Nabiki se acerca a ella y empieza a tocarle los pechos con un dedo; Ranma le pide que no haga eso y Nabiki concluye:" ÉI' es una chica.".

Soun Tendo está tumbado en el suelo, llorando desconsolado y casi enfermo, mientras sus hijas, Ranma y el panda lo rodean; Kasumi se compadece de la decepción de su padre, y Nabiki dice que no sólo él, pues el novio no responde a lo que se esperaba; Akane pide que se callen, pues al fin y al cabo, "él..., ella es nuestro invitado.". Nabiki recrimina a su padre que se hubiera asegurado antes de que era un chico, y Soun dice que su amigo siempre le había hablado de un hijo; Nabiki, enfadada, dice: "¿Ves algún hijo aquí?" mientras toca los pechos de Ranma, la cual vuelve a replicar que deje de hacer eso.

Akane entonces llama a Ranma y le pregunta si va con ella a la sala de entrenamiento; se presenta y le ofrece ser su amiga con una sonrisa; al llegar a la sala le pregunta si sabe karate; Ranma dice que un poco y Akane le propone un pequeño combate para divertirse, y le dice que no le hará daño. Akane comienza el ataque corriendo hacia Ranma, que esquiva un puñetazo tras otro y una patada tras otra; Akane le pide que contraataque, y puñetazo tras puñetazo es incapaz de darle; sin conseguir explicárselo decide atacar en serio, y su puño se clava en la pared de madera al esquivarlo Ranma de un salto; Ranma cae detrás suyo y le da con el dedo en la cabeza un par de veces; Akane se vuelve sorprendida mientras Ranma ríe; Akane la acompaña después. "Eres muy buena" dice, "me alegro de que seas una chica, porque me fastidiaría mucho perder con un chico."; la cara de Ranma expresa nerviosismo.

Vemos al panda metido en un baño de agua caliente y, tiempo mas tarde en otra escena, a Soun Tendo y a otro hombre sentados uno frente al otro y llorando silenciosa y desconsoladamente; Nabiki entra en la cocina y le pregunta a Kasumi quien es ese hombre, y Kasumi no lo sabe. Kasumi le ofrece entonces un baño caliente a Ranma, que en principio se niega, pero Kasumi la obliga, ya que la pelea de practica la ha de haber hecho sudar

.

Vemos a Ranma desnuda en el baño, echándose primero un cubo de agua fría por encima; luego se mete en el baño caliente y piensa: "¿Qué hago ahora?".

Nabiki le dice a Akane que el baño está preparado; mientras Akane entra, Ranma sigue preguntándose que hacer; Akane se suelta el pelo y se quita el kimono; y queda desnuda, contempla que la ropa de Ranma esta en la canastilla de ropa sucia, pensando que "ella" ya esta adentro, Ranma se decide: "De cualquier forma lo sabrán, tarde o temprano; debo salir tal y como soy."; Akane abre la mampara de la bañera y ... SE ENCUENTRA FRENTE A FRENTE CON UN CHICO DESNUDO; ambos se observan un momento. Akane cierra tranquilamente la mampara, se pone el kimono con calma y sale fuera del baño, quedando apoyada en la puerta.

Entonces tras un momento de meditacion, un grito de terror sale de su garganta y se escucha por toda la casa; sale corriendo hacia el jardín arrancando en el mismo una estatua de piedra, mientras grita: "¡Le mataré una piedra! ¡Lo ahogaré en la bañera!". Sus hermanas la miran incrédulas preguntando que es lo que le pasa. "¡Hay un pervertido en el baño!", responde; "¿Y por qué no lo matas con tus propias manos?", pregunta Nabiki; "¡Porque tengo miedo!". Kasumi mientras se extraña, pues también Ranma estaba en el baño. En ese momento aparece una persona en el umbral; Nabiki y Kasumi, sorprendidas, le preguntan quien es. La persona en cuestiónes el chico de la bañera y sólo dice, ante la sorpresa de las hermanas: "Soy Ranma Saotome. Lo siento."

Academia Tendo; Soun habla a sus tres hijas en presencia del hombre con el que estaba antes y de Ranma (muchacho); presenta a su viejo amigo,

http://harlequincreations.org/
http://harlequincreations.org/
http://harlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Genma Saotome y a su hijo Ranma; la mirada de Akane a Ranma es muy expresiva de cómo se siente. Kasumi y Nabiki se muestran extrañadas y preguntan de que se trata todo esto. Genma piensa por donde empezar y, tras pensarlo, toma a Ranma (muchacho) y lo tira al estanque del jardín, del que sale Ranma (muchacha) preguntándole qué demonios hace; las tres hermanas están completamente atónitas, mientras Genma llora y gime:"Mi propio hijo; ¡ qué humillante!". Ranma (muchacha) arroja entonces a Genma al estanque y del mismo sale el panda. Kasumi le pregunta a su padre por qué tiene esos amigos, y Soun responde que antes del viaje de entrenamiento no eran así.

Tras un baño caliente, Genma y Ranma siguen con su historia; dos semanas atrás...

El guía de los manantiales de Jusenkyo muestra el campo de entrenamiento de las fuentes malditas, un lugar lleno de lagunas y de cañas de bambú de considerable altura. Ranma y Genma no se muestran muy impresionados, y el guía les dice que no deben ser del lugar, pues este sitio es peligroso y nadie lo usa; cada uno de los manantiales tiene su propia y trágica leyenda. Ranma y Genma, desoyendo al guía, se lanzan a los manantiales, apoyándose sobre las cañas de bambú, mientras el guía les advierte del peligro de caer en una fuente.

En el primer asalto, Genma y Ranma saltan el uno hacia el otro, y es Ranma quien derriba a Genma, el cual cae en una de las laguna, pero no sale; Ranma pregunta a su padre si ya han acabado, pero entonces un panda sale del manantial y se apoya en una de las cañas en postura de guardia. Ranma está confundido, y el guía mientras explica que ha caído en la fuente del panda ahogado, donde un panda se ahogó hace dos mil años; Ranma pide tiempo a su padre, que no le ha explicado nada sobre el asunto, pero el panda esta vez lo tira, y Ranma cae a otra fuente, mientras el guía cuenta, desesperado, que es la fuente de chica ahogada, trágica leyenda de una chica que se ahogó allí hace 1,500 años; y todo el que cae en él toma el cuerpo de una chica. Y, efectivamente, de la fuente sale Ranma (muchacha), que mira incrédula sus pechos.

El silencio se hace en casa de los Tendo; tras un tiempo, Soun comenta que el auténtico horror de los manantiales malditos siempre había estado oculto; al oírlo, Ranma (muchacho) se enfada y agarra a su padre pidiéndole explicaciones de por qué le llevó allí, sabiendo lo que podía suceder; Genma vuelve a arrojar a Ranma al estanque, recriminándole su pusilánime comportamiento, pues debería estar dispuesto a dar su vida por el entrenamiento. Ranma replica que su vida sí, pero no su hombría, y con un cubo moja a su padre y lo transforma en panda.

Ambos empiezan a pelearse a manotazos, hasta que Kasumi y Nabiki les hacen parar; ambas recriminan al panda el haber llegado tan lejos, y le preguntan sus razones; el panda saca un librito, y tras hojearlo, Kasumi concluye que está en chino, y adivina que Genma no sabe leer chino; el panda contesta con un "Exacto." Usando un letrero de madera, mientras Ranma (muchacha) le da un puñetazo. Soun llega entonces con una tetera y echa agua caliente sobre el panda, que se transforma en Genma; Soun le dice que con agua caliente vuelve a ser humano, y Genma le reclama que no hace falta que sea tan caliente. Luego se dirige a Ranma (muchacha) y le dice que mojándose con agua caliente vuelve a ser un chico, y va a mojarla con el agua de la tetera, pero ella se aparta diciendo que no hace falta que esté hirviendo.

Soun sonríe y da palmaditas en el hombro de Ranma (muchacha); "No es tan grave." dice. Presenta entonces a sus hijas: Kasumi, diecinueve años, Nabiki, diecisiete, y Akane, dieciseis; y le dice que elija a una. Pero antes de que Ranma (muchacha) diga nada, Kasumi y Nabiki dicen que quiere a Akane; ésta, sorprendida y enfadada pregunta por qué, y el argumento de sus hermanas es:"Tú odias a los hombres; pues tienes suerte: éste es mitad chica."; Akane dice que jamás se casará con semejante pervertido; eso enfada a Ranma (muchacha) que le pide explicaciones de por qué eso de pervertido, y Akane le dice que miró su cuerpo. Ranma (muchacha) le dice que fue ella la que entró, y Akane que no es lo mismo si una chica mira a un chico.

Soun y Genma ya ríen divertidos: "¡Son una pareja perfecta!". Akane dice que Ranma es pareja por sí mismo, y Ranma (muchacha), ya harta, dice que se va. Al preguntarle su padre, dice que se vuelve a China, para volver a ser normal, y que no es momento para "prometidas"; pero antes de irse le habla a Akane:"Tú también me miraste a mí. Además, estoy acostumbrado a mirar chicas desnudas, pues me veo a mi misma cantidad de veces."; y remata diciendo: "Por cierto, que yo estoy mucho mejor que tu.". Y Akane responde cogiendo la mesa del salón y dándole a Ranma (muchacha) en la cabeza.

Noche cerrada; Ranma (muchacha) vuelve en sí, mientras Kasumi y Nabiki la vigilan; aún le duele la cabeza, y Kasumi le pide que no piense mal de Akane, que es muy dulce pero una violenta maníaca; Nabiki concluye en que todo esto es de una lógica aplastante. Mientras, Akane en el baño aún sigue furiosa, pensando en él "Yo estoy mucho mejor" de Ranma; "Se burla de mí" piensa; "ese, ese... chico!". Ranma (muchacha) baja por las escaleras, doliéndose y pensando en la amistad que le ofreció Akane cuando aún no sabía que era un chico: "'Amigas' dice; cuando supo que era un chico, se acabó la amistad."; entra al baño, abre la mampara de la bañera y... se encuentra frente a Akane. Ranma (muchacha) no sabe que decir, y Akane, muy enfadada, tras murmurar incoherentes palabras, le da una bofetada. Genma y Ranma están a un lado de la pared, y Nabiki y Akane al otro; Genma le dice a Ranma (muchacho): "Ella tiene arrojo; eso hace más bonita a una novia."; Ranma (muchacho), aún lagrimeando de dolor contesta:
"Bonita no es la palabra."; Nabiki mientras le dice a Akane:"Ambas eran chicas; cual era el problema."; y Akane contesta: "él es el problema"

Mañana siguiente; Genma le dice a Ranma (muchacho) que como se van a quedar un tiempo, deberá ir allí a la escuela; Nabiki se despide, diciendo que es la misma escuela que la de ella y Akane, y Akane le pide acompañarla, pero Nabiki dice que debe ir con Ranma (muchacho), pues es su novio. La mirada entre Akane y Ranma (muchacho) es bastante significativa. Ranma (muchacho) va por la valla metálica que cerca el canal, y Akane por la calle; Akane dice que no se va a casar con él y que no le ronde en la escuela; Ranma (muchacho) dice que no se preocupe, que no le gustan las marimachos; Akane se vuelve hacia él con intención de lanzarle la cartera, pero antes de poder hacerlo ante su incrédula mirada aparece Genma, que le da un coscorron a Ranma (muchacho).

Ranma (muchacho) le pide explicaciones a su padre, y éste le va a replicar en tono amenazante; pero antes de que pueda hablar, Ranma (muchacho) lo tira al canal; el panda salta dispuesto a pelear, pero Ranma (muchacho) lo esquiva a tiempo; al caer al suelo se jacta de su habilidad,
Mas adelante un chorro de agua fría le impacta: una viejecita que está remojando la calle le ha echado un jicarazo de agua por encima; mientras Akane mira con cara de circunstancias. Ranma (muchacha) dice que se regresara a casa a darse un baño, pero Akane le dice que si lo hace llegará tarde y se ofrece a traerle agua caliente; entra a una casa de masajes a pedirla.
Mientras, Ranma (muchacha) se
lamenta de la forma de empezar el día; siente entonces una mano sobre su hombro y al volverse... ve una calavera! Se pega tal susto que se encarama a la pared, mientras un hombre que sostiene un esqueleto se disculpa y presenta al esqueleto:"Betty".
Ranma (muchacha) baja de la pared y llega entonces Akane con una tetera, y el hombre la saluda; Akane, un poco sorprendida, deja la tetera sobre la cabeza de Ranma (muchacha) y se inclina para saludar al hombre:"Buenos días, doctor.". Ranma (muchacha) mira a Akane, y advierte sorprendida un pequeño rubor en sus mejillas. Mientras Akane y el doctor hablan, Ranma (muchacha) se echa el agua de la tetera por encima y se transforma en chico.

Ranma (muchacho) y Akane corren ahora hacia el colegio; Ranma (muchacho) le pregunta que quién era ese tipo, y Akane le dice que era el doctor Tofu, el quiropráctico del barrio; Ranma (muchacho) le pregunta que si es también experto en artes marciales, pues recuerda que no pudo notar como se acercaba a él; Akane responde afirmativamente, y le dice que el doctor siempre se ha encargado de sus lesiones desde pequeña. Ranma (muchacho) salta a su lado y le pregunta sorprendido: "Pero, ¿no es un hombre? Pensaba que odiabas a los hombres."; Akane piensa y mira al suelo, y a medida que se acercan a la puerta del instituto va diciendo: "Es verdad; yo desprecio ...", y en ese momento una maraña de chicos salen, vestidos con uniformes deportivos (rugby, kendo, boxeo, etc.), diciendo que ha llegado Akane, "... a los hombres!". Ranma (muchacho) está tan sorprendido que pega un salto aparte mientras Akane se enfrenta a la multitud, que grita enfervorecida: "¡No te acerques más, Akane!", "¡Todos te quieren pegar!", "¡No dejaré que otro chico te pegue! ¡Lo haré yo mismo!".

Ranma (muchacho), sobre un muro, mira curioso la escena; mientras, Nabiki y sus amigas comentan en la ventana del instituto, hasta que Nabiki le dice a Ranma (muchacho) que entre; Ranma (muchacho) señala la escena diciendo: "pero..., pero...", y Nabiki le dice que no se preocupe. En efecto, no hay de que preocuparse pues Akane a dejado noqueados a todos sus contrincantes, y en medio de goterones de sudor dice: "Todas las mañanas lo mismo; ¡qué lata!". En ese momento una voz confirma los pensamientos de Akane: "Es cierto, bandas de chamacos: todos quieren salir contigo con la esperanza de poder derrotarte al fin."; las palabras pertenecen a un chico alto, vestido con ropas señoriales y con una espada samurai en la mano; Akane lo saluda: "Buenos días."; el chico le lanza una rosa y le pide que luche con él.

Ranma (muchacho) salta junto a Akane, comentándole que parece popular, y Akane le pide que se quite de enmedio, no sea que salga herido; en ese momento el muchacho señala a Ranma (muchacho) con su espada, diciéndole que se toma muchas confianzas con Akane; Ranma (muchacho) le pide a Akane que le explique, pero ella no hace caso. El muchacho, antes de seguir adelante, decide
presentarse: "Me llamo Primera Línea Kuno; Junior Grupo E, capitán del Club de Kendo; la nueva estrella invicta de la esgrima en el instituto; pero los míos me llaman 'Trueno Azul' del instituto Furinkan."; mientras unos nubarrones de tormenta le hacen juego detrás al producirse un rayo. Nabiki comenta curiosa con sus amigas: "Primera noticia".

Ranma (muchacho) no sabe como empezar para presentarse, y se le ocurre decir que está en el gimnasio Tendo; ésto pone furioso a Kuno:"¡Bajo el mismo techo que Akane!", lo ataca con la espada, mientras Ranma (muchacho) lo esquiva, lanza su mochila a Akane y se presenta como el heredero de la escuela de lucha Saotome, aceptando el desafío de Kuno.

El instituto Furinkan es un hervidero: "¡Alguien está compitiendo con Kuno!"; Kuno acusa a Ranma (muchacho) de acosar a Akane, y dice que hará justicia; Ranma (muchacho) dice que él no acosa a nadie, y Akane que sólo está pasando unos días; Kuno exige silencio y ataca con su espada, que se clava en el muro; Ranma (muchacho) ya ha saltado detrás suyo; sorprendido, lo vuelve a atacar, pero de
nuevo Ranma (muchacho) esquiva su golpe, cayendo a unos metros de él. En menos de un segundo, está a un centímetro de Kuno, sorprendiendo tanto al mismo Kuno como a Akane; Ranma (muchacho), mientras, se explica: "Akane no significa nada para mí. Si quieres a una chica loca y violenta como ella te la puedes quedar". Akane, furiosa, le lanza la mochila llamándolo pervertido, y Kuno le ataca con la espada diciendo que no consiente que diga eso de Akane. Ranma (muchacho) ha conseguido esquivarle y está en el aire; acerca los dedos a la frente de Kuno, mientras éste acerca la espada a su cuello. Pero los nubarrones que se han formado comienzan a descargar. (la amenaza de lluvia, y con ella ¡agua fría!)

El panda llega corriendo con una tetera en la mano, aparta a Kuno de un manotazo y coge a Ranma (muchacha), saliendo disparado hacia un lugar refugiado; los alumnos del Furinkan mientras comentan: "¡Un panda ha vencido a Kuno!". Dentro de la Sala de equipamiento del instituto; Ranma (muchacha) y el panda jadean por el esfuerzo; Ranma (muchacha) se lamenta de que por la lluvia no ha podido acabar con Kuno, pero Akane llega diciendo que eso no está tan claro, y le pide que mire su garganta. Ranma (muchacha) mira y descubre un marca, sin que le hubiera llegado a tocar la espada; Akane dice que si lo hubiera hecho tendría un agujero en la garganta; acaba diciendo que la competencia es un tanto igualada mientras el panda echa el agua caliente sobre Ranma (muchacha); Ranma (muchacho) dice que no lo sabe.

http://arlequincreations.org/

Salon de Clase 2-E; Kuno, ya vestido con el uniforme del instituto, observa su propia frente en un espejo, viendo la palabra "Payaso"; Nabiki le pregunta sorprendida cómo pudo hacerlo sin tocarle siquiera; Kuno responde que creía que Ranma (muchacho) era bueno, pero ni siquiera sabe escribir. Se dirige a la pizarra y dice que se escribe: "Sayapo", pero Nabiki le corrige y le dice que se escribe "Payaso"; Kuno le dice que la detesta y ella responde que está encantada.

Salon de Clase 1-F; el profesor repasa la ficha de Ranma (muchacho), confirmando que ha estado en China hace poco, pero que eso no justifica que él y Akane hayan llegado tarde, y los expulsa al pasillo, donde cargan con dos cubetas de agua cada uno. Akane mira furiosa a Ranma, achacándole la culpa de su expulsión, y Ranma (muchacho) le dice que la pelea es suya; Akane le responde que todos los días acaba su pelea y llega a tiempo a clase. Ranma (muchacho) está extrañado por lo de la pelea y Akane le explica que Kuno puso por condición que para salir con ella deben de ganarla en un combate.

Clase 2-E; Kuno se levanta alterado: "¿Qué? ¿Novios?"; Nabiki, con una pícara sonrisa le cuenta que su padre y el de Ranma (muchacho) han acordado que ambos se casarán; Kuno grita furioso el nombre de Ranma y el profesor le expulsa al pasillo.
Kuno corre por el pasillo, otra vez con las ropas de samurai y la espada a la espalda y con un cubo de agua en cada mano, mientras murmura: "Te lo prohíbo."; Akane mientras cuenta a Ranma (muchacho) que lucha con Kuno todas las mañanas y siempre le gana; a Ranma (muchacho) le parece normal, pues al luchar contra una chica uno no se esfuerza a fondo; Akane le pide que no le subestime y que pelee en serio con ella; Ranma (muchacho) dice que a pesar de todo es una chica y no lo puede hacer, y Akane le pregunta que qué pasaría si ambas fueran chicas, mientras lo amenaza con la cubeta de agua.

Pero el agua llega de otra dirección; Ranma (muchacho) consigue esquivarla a tiempo, y vemos que ha sido Kuno quien se la ha lanzado; Kuno grita furioso: "¡Jamás aceptaré tu noviazgo con Akane!"; en ese momento, una docena de chicos aparece por la ventana de detrás de Ranma (muchacho) gritando: "¿Noviazgo?", y una docena de chicas de detrás de Akane diciendo: "¿Cómo has podido, Akane? ¡Y decías que despreciabas a los hombres!". Akane y Ranma (muchacho) tratan de explicar que lo decidieron sus padres, pero Kuno ataca con la espada antes de poder explicarle nada. Ranma (muchacho) sale corriendo y dice que le siga a un sitio mejor para luchar, y toda la bola del salon les sigue; el vigilante de pasillo dice que no corran, pero nadie le hace caso. Ranma (muchacho) salta entonces por una ventana y dice a Kuno que le siga a un sitio más abierto, pero el vigilante sale diciendo: "¡Que estamos en el tercer piso!"; Kuno ya ha saltado y se le abren los ojos como platos al ver el vacío, pero a Ranma (muchacho) no le importa hasta que mira hacia abajo y ve... una alberca. Akane le llama payaso, y alguien murmura: "¡Qué suerte! Hay una alberca."; Ranma (muchacho) no deja de pensar en lo irónico del asunto: "¡'Suerte', dice!".

Kuno y Ranma (muchacho) caen a la alberca; Kuno sale al poco rato flotando e inconsciente, y la gente se pregunta que pasa con Ranma (muchacho); vemos a Ranma (muchacha) buceando, sólo pensando en escapar; al ver a Kuno flotar inconsciente, decide usarlo para cubrirse y nadar fuera de la vista de todos. Pero Kuno vuelve a la consciencia y agarra fuerte a Ranma (muchacha), diciendo que quiere seguir luchando; "Todo se acabó", piensa Akane; Kuno sigue agarrando fuerte a Ranma (muchacha), que grita que le suelte, hasta que Kuno le toca un pecho; su sorpresa propicia que Ranma (muchacha) lo agarre por la cabeza y se impulse fuera de la alberca estrellándolo contra el suelo, mientras lo llama pervertido; Ranma (muchacha) aprovecha el impulso para salir por encima de las rejas de la alberca.
La gente comenta que el cuerpo de Ranma (muchacho) parecía más pequeño, y Akane aprovecha para salir corriendo.

Kuno está tendido sobre el suelo de la alberca; introduce sus manos en las mangas de su traje samurai y piensa: "Eso era una mujer; así que..." y se levanta como impulsado por un resorte imprecando contra Ranma (muchacho), diciendo que si cree que escapará.
Mientras, Ranma (muchacha) está en la rama de un árbol, quitándose los pantalones y escurriéndolos; sólo piensa en lo que le ha hecho Kuno, y supone que se habrá dado cuenta de lo que Ranma es. Un perfecto "Idiota" se escucha entonces; es Akane, que le recrimina su estupidez por lanzarse a una alberca; Ranma (muchacha) le saca la lengua, pero Akane sólo le muestra un tetera con agua caliente. Se oyen entonces ruidos de corretiza, y Akane ve a Kuno, que aún busca a Ranma (muchacho) a gritos; Akane le lanza a Ranma (muchacha) la tetera, pero ésta apenas es capaz de cogerla, y se queda cogida a la rama sólo por sus pies.

Akane se planta delante de Kuno, y le lanza un reto; Kuno está emocionado por la perspectiva, y dice que si Akane le gana, le dejará salir con él, y dice que perderá; Akane pregunta que quién le está pidiendo salir con él, y mentalmente pide a Ranma (muchacha) que se transforme mientras ella gana tiempo; pero Ranma (muchacha) apenas puede sostenerse en el árbol. Kuno ataca con la espada;
Akane consigue agarrarla y, aprovechando el impulso de su rival y tumbándose en el suelo lo lanza por los aires. Justo entonces Ranma (muchacha) consigue encaramarse de nuevo sobre la rama, pero Kuno cae de cabeza sobre la tetera, vaciándola; Kuno adopta su posición de manos dentro de las mangas y mira a Ranma (muchacha) y le pregunta si es esa chica que estaba en la alberca; Akane le recrimina a Ranma (muchacha) que aún sea una chica; Kuno vuelve a preguntar a Ranma (muchacha) si ha visto a Ranma (muchacho), y dice contra
Ranma (muchacho):"Ese cobarde, escapándose así de una pelea; no hay duda de que teme mi valor. ¡No es un hombre!"; esto enfurece a Ranma (muchacha), que suelta la tetera y deja que Kuno se estrelle contra el suelo.

Kuno, de nuevo en su clásica posición consigue incorporarse y dice que eso duele; Ranma (muchacha) dice que no se va a quedar parada ante tales palabras, y reta a Kuno; éste, cogiendo la espada de manos de Akane, dice que de acuerdo, y que si le gana le dejaría salir con él; Kuno ataca mientras Ranma (muchacha) dice: "¿Y quién te está pidiendo salir contigo?", y le da una patada en la cara. La espada de Kuno sale volando, y, mientras él se desvanece piensa: "Es muy buena; tan buena como Akane. ¡No, mejor!", y cae inconsciente al suelo; Ranma (muchacha) coge la espada al vuelo y concluye: "Ranma Saotome es incluso mejor que yo."; Akane y Ranma (muchacha) se alejan de Kuno, diciendo que si se vuelven a casa y recordándole Akane que las clases aún no han acabado.

Noche; casa de los Tendo; Genma y Ranma (muchacho) con la cabeza en el suelo sosteniendo todo el cuerpo y hablando; Genma le pregunta a Ranma (muchacho) si Akane le ha hecho mucho caso en el colegio, y Ranma (muchacho) responde que no porque él quisiera. Akane y Nabiki en la habitación de Akane; Nabiki le dice que no hay nada malo en un chico que se convierte en chica, y Akane responde que para ella es fácil, pues no es su novio, pero ella no quiere que todos crean que es también una pervertida; Ranma (muchacho), que estaba a punto de llamar a la puerta de la habitación, baja por la baranda de la escalera, pensando: "¿Y se supone que tengo que darle las gracias?".

Día siguiente; Nabiki le dice a Kuno que conoce a la chica que peleó con él; Kuno escribe con rapidez una nota, destinada a "La chica que estaba con la tetera en el árbol"; Nabiki, ya en casa, se la entrega a Ranma (muchacho), diciéndole que al parecer Kuno no sabe que Ranma (muchacho) y Ranma (muchacha) son la misma persona. La nota cita a Ranma (muchacha) en el segundo campo de la escuela Furinkan el domingo a las diez; Akane comenta que parece un duelo y Nabiki que Kuno odia perder. El domingo, Ranma (muchacha) y Kuno se encuentran en el lugar acordado; Ranma (muchacha) le pregunta a Kuno donde ha dejado su espada, y Kuno dice que no la necesita; Ranma (muchacha) comenta que debe sentirse muy seguro, y Kuno responde que lo suficiente como para darle... y le lanza algo que Ranma (muchacha) coge al vuelo; lo mira y es un ramo de rosas. Kuno sólo dice dos palabras:Te quiero. Luego se aleja mientras Ranma (muchacha), turbada y arrodillada en el suelo, deja que el viento se lleve algunos pétalos de las rosas.

Un lago de agua caliente, y dentro Ranma (muchacho); un ruido inmenso y sale un Kuno gigante con un ramo de rosas, llamando a Ranma y pidiendo que salga con él; Ranma (muchacho) se señala diciendo que es un chico, pero al bajar su mirada descubre unos senos; Ranma (muchacha) sale nadando diciendo "Soy un chico.¡Un chico!" mientras Kuno la persigue, la agarra y se la acerca a la cara...
Ranma (muchacho) pega un grito y se incorpora en su lecho; "Un sueño", piensa, pero le acude de nuevo a la mente Kuno y su "Te quiero", y se pone enfermo.

Mañana siguiente; Ranma (muchacho) y Akane van corriendo hacia el colegio; los chicos del Furinkan salen a pelear contra Akane, pero ella y Ranma (muchacho) se deshacen de ellos con facilidad, sin siquiera tocarlos; el último que sale es Kuno, y Ranma (muchacho) pronuncia su nombre con rabia; tanto él como Akane le dan una patada en la cara dejándolo KO; Akane dice a Ranma (muchacho) que no pelee en sus peleas, y Ranma (muchacho) dice que no pelea por ella; sólo de pensar en Kuno le dan ganas de vomitar.

Clase 2-E; vemos un panda de peluche que está encima de la mesa de Nabiki; Nabiki bebe un jugo de lata y pregunta a Kuno que de que se trata ese panda; Kuno responde que es un regalo, y Nabiki lo rechaza, pero Kuno dice que no es para ella, sino para su diosa de la trenza; Nabiki queda tan impresionada que le escupe todo el jugo a la cara de Kuno. "¿Ves lo que me has hecho hacer?" dice Nabiki; acto seguido extiende unas fotos sobre su pupitre y le vende un lote de cinco por 3.000 yens; las fotos son de Ranma (muchacha) en sensuales posturas. Kuno está que no se lo cree; "Está tan..., tan..., indefensa" dice, y las compra sin rechistar. Tras cobrar, Nabiki dice que Kuno está tonto por dejar a su hermana de esa manera; Kuno dice que por qué iba a dejarla; Nabiki le pregunta que no le pondrá los cuernos. Kuno confiesa: "Akane tan pura y limpia, y la chica de la trenza rebosante de salud y belleza; ¿llamas engaño a que abiertamente desee a las dos?"; Nabiki dice que "engaño" no, pero sí "poner los cuernos", mientras extiende fotos de Akane entrenándose y partiendo ladrillos, y las vuelve a ofrecer por el mismo precio; Kuno está que no se lo cree: "esa..., esa..., ferocidad", y las compra.

Clase 1-F; Nabiki entra y dice a Ranma (muchacho) que Kuno le llama; Akane está intrigada; Ranma (muchacho) se reúne con Kuno tras el instituto y éste le da el panda de peluche y le pide explicaciones; Ranma (muchacho) no entiende que quiere decir, y Kuno le cuenta que Nabiki le dijo que si quería dar su regalo a la chica de la trenza que se lo diese a Ranma (muchacho); Kuno pregunta furioso como es que conoce a su diosa. Ranma (muchacho) le devuelve el panda y le dice que la olvide, pues no la volverá a ver más; Ranma (muchacho) gira la esquina y... le cae un cubo de agua fría que un alumno ha lanzado del instituto. Kuno piensa mientras en lo que le ha dicho Ranma (muchacho), y al no poder admitirlo sale buscandolo, y ya no está tras la esquina; Kuno, furioso, coge su espada y corta un árbol, y al caer cae de entre las ramas Ranma (muchacha).

Kuno se acerca a ella y trata de abrazarla; primero Ranma (muchacha) le da un puñetazo, pero luego no puede evitar el abrazo; justo entonces, una tetera con agua caliente se vierte sobre Ranma (muchacha), que grita por lo caliente que está; ha sido Nabiki, que pide disculpas a Ranma (muchacho) por si el agua estaba demasiado caliente; Kuno se pregunta por qué ha llamado a Ranma (muchacho), y éste se despide con una patada en su cara, y diciéndole que ya lo debe haber comprendido. Pero Kuno no ha comprendido, y dice
que semejante supercheria no le engañará, preguntándole dónde ha escondido a su diosa, y Nabiki dice que será mejor que se lo expliquen claramente o que no lo entenderá; llama aparte a Kuno y trata de explicarse.

Nabiki dice a Kuno: "Esa chica..., su cuerpo y su alma son todos de él (de Ranma (muchacho))"; a Kuno le sale, literalmente, un volcán en erupción de su cabeza, mientras Ranma (muchacho) se pone sonrojado; Kuno, furioso y con voz entrecortada dice: "¿¡Su alma y... su cuerpo!?", y ataca a Ranma (muchacho) con la espada llamándolo tirano; Ranma (muchacho) lo consigue esquivar y le dice que no cree que lo haya entendido, pero Kuno contesta que es como si estuviera viendo, y se imagina la siguiente escena:

Ranma (muchacha) está en ropa interior tumbada en una cama, gimiendo; Ranma (muchacho), en plan

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

ogro, sale de detrás de ella, diciendo: "¡Eh! Cállate y haz lo que yo te diga."; Ranma (muchacha), lagrimeando y atemorizada dice: "S-s-sí, mi amo."; el resto de la escena lo tapa una mesa donde hay una flor en un jarrón, pero aún vemos a Ranma (muchacho) diciendo: "No eres nada, ¡sólo mía!", mientras Ranma (muchacha) dice:"¡Oh! Por favor..."; y vemos como la flor cae del jarrón.

Kuno llora desesperado: "¡Qué terrible!", y ataca a Ranma (muchacho) diciendo: "¡Esclavista de mujeres! ¡Te venceré! ¡La liberaré!"; Ranma (muchacho) va esquivando sus golpes, y Akane surge presenciando la escena detrás de un monolito y preguntándose que es lo que pasa; Ranma (muchacho) dice a Kuno que entonces si pierde la olvidará, y le pega una patada en el pecho; con ello, las fotos que Nabiki vendió a Kuno salen por los aires; Ranma (muchacho) coge curioso una y se ve a sí mismo como mujer en una sugerente pose.
Kuno aprovecha el momentáneo despiste de Ranma (muchacho) para darle con la espada en un costado un golpe que hace palidecer a Akane.

Ranma (muchacho) cae al suelo, aún doliéndose del golpe de Kuno, pero continúa la pelea mirando las fotos que se le han caído a Kuno; éste le recrimina que mire a otro lugar mientras pelean, y le asesta un golpe que hace que Ranma (muchacho) salga rodando por el suelo, para acabar enfrente de Akane, pero cabeza abajo; Akane lo mira con dureza y le dice: "Creo que deberías saber que peleando contra un oponente masculino Kuno es muy hábil."; y a Ranma (muchacho), cabeza abajo y frente a Akane, no se le ocurre más que decir: "Y creo que tú deberías saber que los chones azules nó te quedan."; Akane se enfurece y le da una patada enviándolo hacia Kuno con fuerza: "¡Vuelve a la pelea y muere!". Ranma (muchacho) va a caer sobre Kuno, que diciendo que el juego se ha acabado comienza a dar sucesivos y continuos golpes de espada que hacen retroceder a Ranma (muchacho) e imprime tal presión al aire que destroza el monolito; Ranma (muchacho) se está precipitando hacia donde está Akane, y le dice que se aparte; Akane le dice que mire al frente mientras Kuno grita que ya lo tiene. Ranma (muchacho), apoyado con una mano en el suelo, propina sucesivas y múltiples patadas sobre Kuno, y acaba saltando para apartarse de él.

Kuno sonríe y... cae inconsciente mientras Ranma (muchacho) observa y Nabiki se pregunta cómo lo ha conseguido; Akane se acerca y da la vuelta a Kuno para verlo por delante, y ve las huellas de los pies de Ranma (muchacho) en cada uno de los puntos vulnerables de Kuno. Nabiki dice que jamás había visto semejante paliza, y Ranma (mucho) fanfarronea diciendo que Kuno no valía mucho; Akane le pregunta curiosa por el golpe de espada encajado, y Ranma (muchacho) dice que no arde siquiera, pero al tocarle Akane en la herida comienza a llorar como un niño, mientras Akane ironiza sobre lo poco que valía Kuno. Luego se acerca a Ranma (muchacho) preguntándole que fue lo que le distrajo en la pelea y al ver sus fotos enfrenándose pregunta a Ranma (muchacho) que hace con fotos suyas; Ranma (muchacho) enfadado responde que las tenía Kuno y Nabiki confiesa que pensó en ganar algo de dinero, mientras Akane la recrimina. Ranma (muchacho) mientras tanto dice que para que quiere nadie las fotos de una marimacho;

Akane empieza a enojarse y Ranma (muchacho) sigue diciendo, mientras mira una de sus fotos, que no sabe cómo ella va a encontrar un marido, pero que Ranma (muchacha) por otra parte...; Akane no le deja terminar, y sólo escuchamos los ruidos de la paliza.

Consulta del doctor Tofu; Akane le dice al doctor que tiene un paciente, y vemos a Ranma (muchacho), con todas las articulaciones y huesos dislocados, en una camilla, mientras Akane, muy modosa y algo ruborizada, está de pie junto a la camilla y el doctor mira curioso a Ranma (muchacho), para acabar diciendo que la herida de espada no es nada al lado de todas las dislocaciones y torceduras, y pregunta que clase de orangutan pudo hacer eso; Akane está avergonzada, pero Ranma (muchacho) aún consigue murmurar:"Una..., una marimacho, me lo hizo."; y Akane tumba la camilla tirando a Ranma (muchacho) al suelo y amenazándole para que no repita eso; pero suelta la camilla cuando advierte que el doctor la mira. El doctor, con mirada de consternación, le pregunta si ha sido ella, y Akane confiesa que sí, mientras Ranma (muchacho) vuelve a preguntarse curioso por qué Akane se comporta ahora así; el doctor estalla en risas: "Es lo que sospechaba"; coge a Ranma (muchacho) con sus pies y lo sube sobre la camilla para empezar a recomponerle los huesos, los cuales crujen sucesivas veces bajo sus manos mientras habla: "La forma de doblarse esta articulación es típica de Akane; ¿ eres el novio de Akane, verdad?"; Akane dice que eso lo decidieron sus padres, y el doctor dice, mientras sigue haciendo crujir los huesos de Ranma (muchacho), que es muy pronto, pues todavía son niños; esto hace suspirar a Akane pensando: "Sólo soy una niña pequeña.".

Ranma (muchacho) se queja al doctor: "¡Esto me duele!", y el doctor le pregunta curioso si ahora le duele, y Ranma (muchacho) se da cuenta de que está mucho mejor, mientras Akane le comenta que el doctor es un gran médico; al irse de la clínica, el doctor llama un momento a Ranma (muchacho), mientras Akane sigue hacia delante, y le recomienda a Ranma (muchacho) que se trate de llevar bien con Akane; Ranma (muchacho) dice que no es culpa suya, sino que Akane siempre reacciona de manera exagerada a cada tontería; el doctor dice que en realidad Akane es una chica muy dulce, lo que hace que Ranma (muchacho) se sorprenda; "No tardarás en comprenderlo", dice el doctor mientras se despide con una palmada en la parte baja de la espalda de Ranma (muchacho).

Camino ya de casa, noche cerrada, Akane pregunta a Ranma (muchacho) de qué ha hablado con el doctor, y Ranma (muchacho) dice que sólo se estaba solidarizando con él por tener que tratar con una violenta lunática como ella; Ranma (muchacho) se pone en guardia tras decirlo, pero Akane sólo responde con un lacónico: "¡Oh, ya... veo!". Ranma (muchacho) se sorprende y se acerca a mirarla por un lado, pero Akane vuelve la cara, y Ranma (muchacho) le tira del lazo del pelo diciéndole que era broma y que se está comportando como una chica de verdad, como una nenita; Akane dice que si quiere pelea y reacciona atacándole con la cartera, y Ranma (muchacho) dice que ya está frente a la Akane que conoce. Mientras, el doctor en su casa mira su reloj diciendo: "Tres..., dos..., uno... "; justo entonces a Ranma (muchacho) se le doblan las piernas, y recuerda la palmada que le dió el doctor en las caderas. Akane, resignada, empieza a cargar con Ranma (muchacho) a la espalda, pero éste se niega por ser humillante para un hombre. Akane coge una manguera y remoja a Ranma (muchacho), diciendo: "¿Te parece bien si las dos somos mujeres?", y carga con Ranma (muchacha) a la espalda, mientras ésta piensa en las palabras del doctor: "En realidad es una chica muy dulce; no tardarás en comprenderlo."

Casa de los Tendo por la mañana; Genma y Ranma (muchacho) están peleando cuando Kasumi anuncia el desayuno y mientras Genma le agradece el aviso, él y su hijo caen al estanque; ya desayunando, el panda anuncia en uno de sus carteles que comienza a trabajar a medio tiempo; Ranma (muchacha), que se ha quitado la parte de arriba del traje mientras la escurre, le pregunta si trabaja en un zoológico, y el panda saca un cartel desmintiéndolo. Llega entonces Soun, cepillándose los dientes y alabando que Ranma (muchacho) se entrene por las mañanas, pero al ver a Ranma (muchacha) a pecho descubierto, se le salen los ojos de las órbitas y se le engancha el cepillo entre los dientes; Akane llega entonces con una tetera de agua caliente y la derrama sobre Ranma (muchacha), recriminándole que carezca de modestia femenina; ya desayunando, Ranma (muchacho) le dice que no tiene por qué tenerla, y Akane le replica su falta de vergüenza y Ranma (muchacho) ironiza sobre que una marimacho como ella diga eso.

Kasumi le dice entonces a Akane si al volver del colegio puede pasar por la consulta del doctor Tofu y devolverle un libro; a Ranma (muchacho) y a Akane se les hace un nudo en la garganta, y ella dice a su hermana que no puede, a lo que Kasumi replica que ya irá ella, mientras dice a su padre que se saque el cepillo de dientes que aún lleva en la boca. Ranma (muchacho) mientras pregunta a Akane por qué no accede, sabiendo las ganas que tiene de ir; Akane, nerviosa y enfadada, coge a Ranma (muchacho) de la trenza y se lo lleva diciendo que llegarán tarde; Ranma (muchacho), con el platito de arroz del desayuno aún en la mano y arrastrado por Akane, le pregunta por qué está tan molesta, pero Akane no responde. Aparece entonces la viejecita que remoja las calles, y moja a Ranma (muchacho), pero Akane no para aunque éste se lo diga. Llegan al instituto y planta a Ranma (muchacha) contra la pared de la entrada y le dice que cierre la boca respecto al doctor Tofu... y entonces se da cuenta de que tiene delante a Ranma (muchacha); le abre incrédula la camisa, mientras Ranma (muchacha) le recuerda que le pidió que parara.

Aparecen entonces todos los chicos que pelean con Akane todos los días, y al ver a Ranma (muchacha) con la camisa desechada, pronuncian un significativo: "¡Ooohh!"; Akane se vuelve tapando a Ranma (muchacha), que mientras los llama pervertidos; al preguntar Akane quién inicia la pelea, todos los chicos empiezan a llorar y dicen que dejarán de intentar salir con ella y darán su aprobación a su noviazgo con Ranma (muchacho). "En nombre de..." dice Ranma (muchacha); Akane se vuelve y le dice "Abróchate la blusa. Ahora: En nombre de...". Vemos entonces la espada de Kuno, que, completamente vendado, dice que todo el mundo ha oído esa mentira de que Ranma (muchacho) le ganó, y que él no admite esa derrota; los chicos dicen entonces que siendo Kuno el mayor luchador y pervertido(¿?) del instituto, dejan a Akane con Ranma (muchacho). Kuno dice, mientras se quita la venda, que no renunciará a ella, y que las patadas de un cobarde como Ranma (muchacho), cuya señal aún lleva en la cara, no duelen; Ranma (muchacha) no puede aguantarse y, sin darse cuenta y a pesar de las advertencias de Akane, se acerca a Kuno y le pregunta si no puede admitir la derrota.

Kuno se emociona al ver a Ranma (muchacha) y Ranma (muchacha) se da cuenta de su error; Kuno, llorando de emoción toma de las manos a Ranma (muchacha), y le dice lo que la ha echado de menos; Ranma (muchacha) le pregunta si no le gusta Akane, y dice que los está mirando; Akane, un poco apartada, pone cara de pena y dice: "Por favor, Kuno, si realmente amas a esa chica, no me interpondré en tu camino."; Ranma (muchacha) está que no se lo cree y Kuno se conmueve ante la intención de Akane, se pregunta cómo renunciar a ella; y acaba diciendo: "Os quiero a las dos!", mientras Ranma (muchacha) le da una patada y Akane un puñetazo. El resto de los chicos se despiden de Akane diciendo que felicite a Ranma (muchacho) de su parte, y Akane dice que "cuando lo vea".

Patio de deportes del Furinkan; Ranma (muchacho) está dando vueltas a la barra fija y se suelta cayendo de manera perfecta; los chicos aplauden y dos compañeros, uno rubio y otro moreno, se le acercan y murmuran: "¿hasta dónde has llegado con Akane?"; Ranma (muchacho) está sorprendido, y sus amigos le piden que no se haga el tonto, porque "seguro que has..."; Ranma (muchacho) responde: "¡NO!"; "Mentiroso", le dicen, "has..., e incluso has..!!"; Ranma (muchacho), un tanto enfadado ya, replica:"¿Con una marimacho como esa?"; Akane mientras está jugando al beisbol allí cerca, y coge una bola al vuelo; "vamos ganando", gritan sus compañeras, y ella se vuelve sonriente. Ranma (muchacho) la mira entonces y el corazón empieza a latirle más fuerte de lo normal. "Vaya, es guapa", comenta su amigo el rubio; "No lo es", se autoniega Ranma (muchacho) en voz alta, "además, ya tiene un chico que le gusta."; se escucha entonces un golpe de bate, y vemos a Akane y sus compañeras de equipo mirando incrédulas en la misma dirección. Los amigos de Ranma (muchacho) le hablan: "Oye Saotome, ¿no tenías reflejos de kárate?", y vemos a
Ranma (muchacho) con una pelota de beisbol incrustada en la cara y diciendo que estaba pensando en otra cosa.

"Lo siento; ¿te sigue doliendo?" dice una voz; es Akane, que va junto a Ranma (muchacho), que tiene una gasa pegada en la mejilla, de vuelta a casa; Akane comenta ante la falta de respuesta de Ranma (muchacho): "Olvídalo, ya me he disculpado tres veces."; por su parte, Ranma (muchacho) sólo piensa una cosa: "Nunca funcionará, nunca funcionará, nunca funcionará..."; ambos se paran
sorprendidos al ver al panda barriendo la calle frente a la clínica del doctor Tofu; éste sale y dice que el panda es el señor Saotome y que trabaja para él; naturalmente, se sorprende al saber que es el padre de Ranma (muchacho); Akane, Ranma (muchacho) y el panda entran a la clínica, y el doctor le pregunta a Ranma (muchacho) qué le ha pasado en la cara; Ranma (muchacho) responde que un pequeño accidente de beisbol, y el doctor va a buscar un bálsamo para curarle. Justo entonces suena el teléfono, y el doctor pide al panda que conteste; tras estar un rato sin decir

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

nada al teléfono, el panda, con un sudor inmenso, saca un cartel diciendo que los pandas no hablan, y lo coge Akane; al oír a la persona que está al otro lado de la línea, Akane parece contrariada, y al colgar agarra su mochila y dice que se va a casa; Ranma (muchacho) la persigue y le pregunta si es que no quiere estar con el doct...; Akane le tapa la boca y se lo cuenta todo a Ranma (muchacho): "Hay una chica que le gusta al doctor Tofu; era la que estaba al teléfono y está a punto de venir."; se abren entonces las puertas y Ranma (muchacho) se queda mirando y diciendo: "Debo decir que tu amigo Tofu tiene un gusto extraño", al ver entrar a una anciana; Akane replica enfadada que no es ella a quien se referia.

Vemos a Kasumi por el mercado, con el libro del doctor en la mano; un tendero le pregunta si va de compras, y ella responde que sólo va al ver al doctor.

Clínica del doctor Tofu; "¿Qué hay de Kasumi?", pregunta Ranma (muchacho); "¿Le gusta al doctor Tofu, verdad?"; "La forma en que la mira...", dice Akane; sale entonces el doctor, que los ve juntos y se acerca; el panda hincha una bolsa de papel y la explota, rompiendo la escena; "Soy el padre de Ranma (¿captas?)", escribe en un cartel; pasan de nuevo a la consulta y el doctor se dispone a examinar la herida de Ranma (muchacho), mientras Akane piensa que debería haberse ido; al ver la marca de la pelota, el doctor dice que la lanzó Akane, y tanto ella como Ranma (muchacho) se quedan apenados; el doctor razona que una contusión tan marcada sólo puede ser obra de ella, y Ranma (muchacho) le pregunta que si hasta dándole a la pelota es una animal, y Akane le reprocha que la culpa fue suya por no estar atento, mientras Ranma (muchacho) le saca la lengua. El doctor dice entonces que sólo estaba bromeando; "¿Qué hay de malo en ser activo?", le dice a Akane, mientras Ranma (muchacho) dice: "¡Marimacho!"; "¡Significa que estás sana!", continúa el doctor; "O asexuada", replica Ranma (muchacho); Akane pone una cara de rabia tremenda mientras dice a Ranma (muchacho) que se calle, y éste le saca la lengua mientras el doctor comienza a ponerle el desinfectante.

Entra entonces Kasumi saludando; al doctor se le empañan las gafas; Akane sólo cita mentalmente el nombre de su hermana; y el doctor gira la cabeza de Ranma (muchacho) hacia la derecha, haciéndole crujir el cuello y dejándole la cabeza en ángulo recto con el cuerpo. "H-h-hola, Ka-a-a-sumi", saluda el doctor mientras Akane mira incrédula el cuello de Ranma (muchacho) y Kasumi se para a mirarlo y gira la cabeza hasta ponerla como él, preguntándole si está bien; el doctor dice que Ranma (muchacho) es uno de sus clientes habituales últimamente, pero señala al panda, que le replica su error en un cartel. Ranma (muchacho) empieza a llamar intermitentemente al doctor; Kasumi le dice que le devuelve el libro que le prestó y le trae un regalo: un plato con galletitas, envuelto en un pañuelo; el doctor toma el pañuelo y se lo pone a modo de cubre boca, diciéndole que le gusta mucho; Kasumi sonríe y dice que no es eso, ofreciéndole las pastas, y el doctor empieza a comerse el plato diciendo que está delicioso.

Ranma (muchacho) grita entonces más llamando al doctor, y éste le pregunta qué le pasa; Ranma (muchacho) se queja del cuello, y el doctor coge y se lo tuerce hacia el otro lado; Ranma (muchacho) vuelve a implorar, mientras el doctor se dirige a su esqueleto, confundiéndolo con el panda, para pedirle que traiga té a Kasumi. Mientras, Kasumi le dice a su hermana que el doctor Tofu es muy divertido, y Akane le dice que nunca es así cuando ella no está cerca; Akane dice entonces que se va, y Kasumi se extraña, pues podían haber ido juntas a casa; mientras, Ranma (muchacho) está pensativo y el doctor y el panda mantienen un diálogo. Fuera de la clínica, un montón de gente espera, y al llegar uno más a la cola y preguntar que es lo que pasa, la respuesta es evidente: "Kasumi está dentro; a ver quien se acerca ahora al doctor."

Casa de los Tendo; "¿Akane?", pregunta Nabiki con cara incrédula, girando el cuello hacia la derecha para hablar con Ranma (muchacho); "creo que está tras la sala de entrenamiento. ¿ Qué te ha pasado en el cuello?"; Ranma (muchacho) corre y se oculta detrás de una esquina, y desde allí ve a Akane, que ha roto unos ladrillos y está arrodillada; "¿Está... llorando?", piensa Ranma (muchacho); Akane se levanta lentamente y va a apoyarse de cara a la pared con una mano; "No puedo dejar que me hiera", piensa; y al abrir los ojos ve a Ranma (muchacho) sacándole la lengua. Akane le da un golpe en la cabeza y lo deja en el suelo; Ranma (muchacho) le dice que no parece muy deprimida, y Akane le dice que no cree que haya ido a animarla; Ranma (muchacho) se levanta diciendo que no tiene por qué creerlo y se da cuenta de que tiene ya el cuello bien, y Akane le pide si tiene un momento.

Dentro del gimnasio, Akane pelea con Ranma (muchacho), y ella le pide que contraataque para librarse de su tensión; Ranma (muchacho) le pregunta si no está cansada de estar siempre enfadada; Akane responde que es asunto suyo, y Ranma (muchacho) contesta: "Está bien; pero, ¿sabes?, eres linda cuando sonríes."; a Akane casi le da un desmayo, y Ranma (muchacho) le da con un dedo en la frente, diciendo: "Te he tocado". Akane queda sentada sobre el suelo del gimnasio, y reacciona diciendo que eso ha sido un truco y no vale, mientras Ranma (muchacho) se hace el desentendido.

Noche; Akane entra en su habitación en pijama, recién salida de la ducha; se sienta en la cama y suspira; se tumba y recuerda las palabras de Ranma (muchacho): "Eres linda cuando sonríes"; piensa si lo diría en serio y coge un espejo y sonríe ante él; se abre la ventana y aparece Ranma (muchacho): "¿Los espejos siempre te hacen sonreír? ¿O es que estaba comprobándote las mejillas?"; la mirada de Akane es de absoluta sorpresa, y el sonoro golpe no se hace esperar. Vemos a Genma y a Ranma (muchacho) de nuevo con el cuello torcido mirando un manual de quiroprático; Genma le pregunta a su hijo si no estaba mejor su cuello, y Ranma (muchacho) dice que, efectivamente, "lo estaba...".

Un pueblo rural; se oyen gritos: "¡Un jabalí! ¡Ha enloquecido!"; un gigantesco jabalí corre mientras los aldeanos se apartan despavoridos, pero un muchacho que va caminando con una mochila a la espalda no se aparta a pesar de los avisos de los aldeanos; al contrario, se vuelve hacia el jabalí, saca su paraguas y lo para sujetándolo contra su hocico; los aldeanos no se lo creen, pero el muchacho aún hace más, pues lanza al jabalí por los aires, y va a caer tras él. Los aldeanos se acercan incrédulos y le preguntan si practica artes marciales, pero el muchacho sólo pregunta por la escuela superior Furinkan, mientras ofrece un plano con una mano; un aldeano observa el plano y le indica que es en Tokio, quinientas millas al NORTE; el muchacho se despide pidiendo disculpas por el sobresalto, mientras los aldeanos comentan si no se habrá perdido. El muchacho piensa entonces: "¡Ranma Saotome, prepárate a encontrarte conmigo!, ¡ya no puedes seguir evitando un enfrentamiento hombre a hombre!".

Mientras, en Tokio llueve torrencialmente, y en casa de los Tendo el otro "hombre" es Ranma (muchacha), a la que persiguen Kasumi y Nabiki, pues Ranma (muchacha) se niega a ponerse ropa de chica, pues toda su ropa se está lavando; pero las hermanas le obligan por ser un invitado; en el cuarto de Akane, ella dice que lo comprende, pero no sabe por qué tiene que ser su ropa; Nabiki va sacando prendas y Ranma (muchacha) se queja que no se pondrá falda; al final, acaba llevando un pantalon de tirantes y un jersey por debajo; Akane y Nabiki dicen que le queda perfecto, pero Ranma (muchacha) dice que le aprieta mucho el pecho; Akane empieza a enfadarse, y acaba de enfadarse cuando Nabiki comprueba la cintura y Ranma (muchacha) dice que le queda holgada; "¡Te mataré!", dice Akane saliendo tras Ranma (muchacha) con la vara de disciplina del gimnasio; Nabiki les dice que las chicas no pelean, y Ranma (muchacha) grita que es un chico.

Mientras, el muchacho de la escena anterior le muestra su plano a un pastor y éste le dice que la escuela superior Furinkan está en Tokio, quinientas millas al SUR de donde está.

Una semana después, el muchacho está frente al instituto Furinkan a la hora de salida; agarra a un alumno del cuello del uniforme y le pregunta donde está la escuela superior Furinkan; el alumno, sorprendido, le enseña el cartel de la entrada, y el muchacho pregunta por Ranma Saotome. Akane mientras persigue a Ranma (muchacho), que pega un salto y dice que le atrape; cuando está en el aire detecta un problema, y al levantar la vista ve al muchacho con su paraguas volando hacia él y diciéndole: "¡Prepárate a morir!"; consigue esquivarlo a tiempo y se aleja de él al caer al suelo. Ranma (muchacho) lo mira incrédulo: "Tú", dice, y el muchacho contesta que no ha cambiado, y que solo sabe huir; Akane le pregunta a Ranma (muchacho) si lo conoce, y Ranma (muchacho) piensa..., y piensa..., y piensa para decir: "Sí, es..., es..."; pero Akane ya le dice que no se queme el cerebro en recordar; el muchacho le pregunta una única cosa: "¿Por qué saliste corriendo en nuestra pelea?"; Ranma (muchacho) ve la luz de repente, y recuerda que es un compañero de su antiguo instituto, Ryoga Hibiki; Ryoga sólo le exige que conteste a su pregunta, y Ranma (muchacho) le dice que esperó tres días, algo que sorprende a Akane, y Ryoga dice que llegó al cuarto día y ya no estaba.

Ranma (muchacho), extrañado, le pregunta a Ryoga por qué tardó cuatro días en llegar a un sitio que estaba a medio kilómetro de su casa; Ryoga está indignado, y le dice que si cree que estuvo fuera por un paseo casual, y tras él vemos escenas de los que se encontró esos cuatro días; mientras, la gente comenta que debe tener un muy mal sentido de la orientación, mientras Ryoga dice que Ranma (muchacho) rompió una promesa entre hombres y huyó a China con su padre; Ranma (muchacho) pregunta entonces que si quiere acabar con la pelea, y Ryoga replica que no sea tan blando: "¡Quiero venganza!", y lanza su paraguas abierto girando por el aire; el borde afilado del paraguas rasga los trajes de varios alumnos, y el paraguas vuelve a la mano de Ryoga, y éste le asegura a Ranma (muchacho) una cosa: "¡Destruiré tu felicidad!"; Ranma (muchacho) está extrañado: "¿Mi felicidad? ¿Soy feliz?", le pregunta a Akane. "A mí no me lo preguntes.", contesta ella.

Las montañas; Ryoga camina por un bosque, con una nuez en la mano; piensa: "Ranma, me voy a vengar; tú has convertido mi vida en un desastre; y al igual que a esta nuez, te aplastaré el cuello.", y rompe la nuez con dos dedos.

Casa de los Tendo; Akane pregunta a Ranma (muchacha) que le hizo a Ryoga para que estuviera así contra él, y ella replica que no lo sabe; llega Kasumi con una tetera con agua caliente y una carta de Ryoga; al abrir la carta hay un único mensaje: "Desafío"; Ranma (muchacha) gruñe y Akane le insiste en la necesidad de que debe haberle hecho algo a Ryoga; Ranma (muchacha) recuerda entonces: "Fue al principio del nuevo semestre..."

Hora de la comida en el instituto, la gente corre diciendo: "Deprisa, antes de que se acabe el pan de curry."; la dependienta muestra el último pan de curry del día y lo lanza al aire; Ryoga surge de entre todos, pero cuando está a punto de atraparlo Ranma (muchacho) salta sobre su cabeza y lo atrapa antes; mientras el resto de la gente busca otro almuerzo, Ryoga mira con odio a Ranma (muchacho); le pregunta su nombre y le dice que jamás olvidará la ofensa del pan con curry.

Ranma (muchacha) recuerda: "Estaba derramando lágrimas de amargura. La hora de la comida siempre era una guerra; al fin y al cabo era una escuela de chicos."; las tres hermanas ponen cara de espanto sólo de pensar en un escuela de chicos, y Ranma (muchacha) les recuerda que entonces siempre era un chico; Kasumi le echa el agua caliente, mientras Akane comenta lo asombroso que es que se lance un desafío por un pedazo de pan; pero Ranma (muchacho) recuerda más; la misma escena que la del pan de curry se produjo con el último perrito caliente, el pan de croqueta, el pan de melón, el bocadillo de croquetas, el pan de carne, el pan de algas,... Nabiki está un tanto enfadada, Akane lee la carta con una mirada que refleja la ironía que siente y Kasumi comenta que es como si muchas gotas hubieran desbordado un solo vaso; Akane se da cuenta al leer la carta de que debían haber peleado ayer, pero a Ranma (muchacho) no le preocupa, dado el sentido de la orientación de Ryoga: "Lo más probable es que ahora le esté preguntando a alguien."; y efectivamente, Ryoga está en un camino señalando hacia una dirección y preguntando a un hombre si por ahí se va a Tokyo, y el hombre exasperado le señala otra vez la dirección transversal.

Una semana después estamos en el instituto Furinkan; Ranma (muchacho) y Ryoga están frente a frente en el campo de deportes, mientras la gente va acudiendo a ver la pelea y Akane mira con cara de preocupación; Ryoga le dice a Ranma (muchacho) que ha tenido

http://arlequincreations.org/

agallas para venir, y Ranma (muchacho) le dice que no quiere pelear, y que tome lo que le lanza; y le lanza un paquetito que pone "Pan de curry"; Ryoga está sorprendido y empieza a enfurecerse: "¿Qué es eso?"; Ranma (muchacho) le dice que si quedan en paz y Ryoga no puede creerselo, y se enfada más; Ranma (muchacho) se resigna y le va lanzando paquetitos con todas aquellas cosas que le arrebató en el instituto, y al final pregunta si quedan en paz; Ryoga está furioso y pregunta que está intentando hacer; Ranma (muchacho) replica que es una "pelea de pan", y Ryoga que un concurso de pan no vengará su honor; además, se enfada más al darse cuenta que está todo caducado, y Ranma (muchacho) dice que es normal por haberlo tenido una semana esperando. Ryoga se decide: "Basta de charla. ¡ataco!".

Ryoga empuña su paraguas y lo usa como una espada contra Ranma (muchacho), el cual, con las manos en los bolsillos, lo esquiva; ambos saltan y Ranma (muchacho) pregunta a qué viene esa reacción, y Ryoga dice que por culpa suya ha visto en infierno, y le asesta un paraguazo que Ranma (muchacho) esquiva; caen al suelo y Ranma (muchacho) le pregunta de qué habla, y Ryoga contesta que simples palabras no explicarían lo insondable de su sufrimiento; abre su paraguas y lo lanza volando contra Ranma (muchacho), que lo esquiva, pero Ryoga toma su cinta que tiene en la frente, dejando otra al descubierto en el mismo sitio, y ata con ella la mano de Ranma (muchacho) a su mano; comienza así la pelea cuerpo a cuerpo; Ranma (muchacho) esquiva una patada y un puñetazo y pregunta a Ryoga cuantas cintas lleva en el pelo; Ryoga le dice que no se tome esto a broma. El paraguas mientras sigue volando y va a parar al césped.

La gente comenta que Ryoga es un rival de gran talla; Akane sigue con cara preocupada, hasta que oye comentar algo del paraguas de Ryoga; se acerca y pregunta que pasa, y le dicen que pesa una tonelada; ella lo comprueba, y recuerda que Ryoga lo maneja con una sola mano, y se da cuenta de la fuerza que tiene en los brazos; Akane grita a Ranma (muchacho), y le dice que no se acerque tanto a Ryoga; justo en ese momento, un puñetazo de Ryoga roza la cara de Ranma, y le abre una pequeña herida; Ryoga sonríe satisfecho, y Ranma (muchacho) se dice a sí mismo que deberá empezar a tomárselo en serio.

Akane grita: "¡Ranma! ¡Aléjate de él rápido! ¡Tiene la fuerza de un monstruo!"; Ryoga sonríe al ver como Ranma (muchacho) parece haberse despistado y le lanza un mortal puñetazo, pero toca el aire; Ranma (muchacho) se cuela bajo sus piernas y consigue ponerlo de rodillas contra el suelo; Ryoga se enfurece: "¡Has osado ponerme de rodillas!", mientras apoyándose con un brazo en el suelo consigue tomar impulso y salta, junto con Ranma , varios metros; la gente no puede creerse que con un brazo haya conseguido semejante impulso; Ranma (muchacho) esquiva una patada de Ryoga en el aire, y al caer consigue desatarse la mano al tiempo que lanza a Ryoga por los aires; Ryoga aterriza en el césped, cerca de Akane, y Ranma se lanza hacia él, pero lo esquiva y se lanza hacia su paraguas, empuñándolo contra Ranma , que le lanza un puñado de arena; el paraguas de Ryoga desgarra la camisa de Ranma ; "¡Esta era mi camisa favorita!", se queja Ranma ; Ryoga le replica: "Esto es la guerra; no actúes como una chica!".

Ranma (muchacho) se enfurece y salta contra Ryoga gritando: "¡A quién llamas chica!"; Ryoga se ve avasallado por su rival, y ambos saltan por encima de la valla y salen fuera del campo de deportes; Ranma (muchacho) está realmente furioso y se lanza contra Ryoga, que está sobre una fuente, gritando otra vez: "¡A quién estás llamando chica!"; al caer sobre la fuente la destroza y empieza a salir agua del suelo; Akane ya se teme lo que ha podido suceder. Ryoga se proteje del chorro de agua con su paraguas y ve la figura de Ranma (muchacho) saltar sobre él, pero al verla de nuevo descubre a Ranma (muchacha), a la que se le ven los senos por la camisa rota; Ryoga no sabe reaccionar, y Ranma (muchacha), que no se ha dado cuenta de que se ha transformado, le ataca ante su desconcierto, dándole una patada en la cara; "¿Ra-Ra-Ranma?", pregunta Ryoga incrédulo; llega entonces Akane y le hace notar a Ranma (muchacha) su transformación. Ranma (muchacha), algo ruborizada, habla entonces: "¿Por qué no te ríes? No sé que te hice para que seas un amargado, pero mírame en este maldito cuerpo; aún así, yo trato a los demás con amabilidad."; la mirada de Akane sobre esa última frase es muy expresiva; y Ryoga, efectivamente, comienza a reír, con una risa auténticamente demoníaca: "¿A eso lo llamas tú maldición, con esa figura tan adorable?"; coge unas cuantas de sus cintas del pelo y empieza a lanzarlas como mortíferas cuchillas.

El resto de la gente llega entonces, pero las cintas de Ryoga los dejan golpeados a todos; Akane corre diciendo que va por agua caliente, y Ranma (muchacha) le grita que no, que se esté quieta; Akane tropieza con una raíz de un arbol y cae al suelo; Ranma (muchacha) la ve indefensa ante las cintas de Ryoga y va a cubrirla, momento en el que Ryoga le lanza su paraguas.

El paraguas de Ryoga está a punto de alcanzar a Ranma (muchacha) y Akane; Ryoga mientras coge más cintas del pelo, y grita que aunque esquive el paraguas, sus cintas le golpearán de todas partes; Ranma (muchacha) desvía de una patada el paraguas, lo toma por el mango, abriéndolo y tomando a Akane con el otro brazo, salta por los aires hasta alejarse de Ryoga; el resto de la gente está maravillada, sabiendo el peso del paraguas; Ryoga aún grita a Ranma (muchacha): "¿Escapas, cobarde?"; Ranma (muchacha) y Akane aterrizan sobre un cobertizo que cubre las bicicletas.

Ambas quedan abrazadas, suspirando de alivio..., hasta que se dan cuenta de lo que están haciendo; se separan entonces, se alejan y se miran; "¡Tú!", dicen acusatoriamente al unísono; de nuevo se miran y luego esquivan las miradas volviendo la cabeza, murmurando un "¿Qué?" a modo de excusa; Ranma (muchacha) dice entonces que la culpa es de ella por interferir en su pelea, y Akane le reprocha que siendo chica no podía ganar; siguen discutiendo acaloradamente mientras llega Ryoga; al llegar se quita el cinturón, lo tensa y adquiere la consistencia de un sable, con el que corta los hierros que sostienen el cobertizo; Ranma (muchacha) y Akane siguen discutiendo hasta que el cobertizo empieza a hundirse; Ryoga ataca con su cinturón y Ranma (muchacha), que ha vuelto a agarrar a Akane, lo para con el paraguas, el cual se parte por la mitad. Mientras ambas caen, Akane dice a Ranma (muchacha) que la suelte, y ésta dice que no creerá que la agarra por gusto; y al aterrizar Akane propina una sonora bofetada a Ranma (muchacha).

Akane está a punto de llorar; "Si soy tan pesada, entonces..., entonces... "; y se da la vuelta y corre; Ranma (muchacha) trata de seguirla, llamándola, pero Ryoga vuelve a atacarla desde atrás con su cinturón; Ranma (muchacha), ya harta, le da una patada en el brazo y el cinturón sale despedido girando por los aires; Ranma (muchacha) alcanza a Akane, pero ésta no quiere explicaciones; "A partir de ahora, ¡tú y yo no nos conocemos!", dice volviéndose con violencia; su melena queda al viento y... ¡el cinturón de Ryoga llega girando y le corta el pelo!; vemos caer la cabellera de Akane al suelo, en medio de la impresión de Ranma (muchacha) y Ryoga; las compañeras de Akane llegan llamándola, pero ella no reacciona; Ranma (muchacha) pregunta si sufre un shock, y todas las chicas contestan indignadas que suerte tiene de no haber muerto porque le vean con ese corte de pelo en público, y que Ranma (muchacha) como chica debería de saberlo; y le preguntan curiosas quién es ella y donde está Ranma (muchacho); Ranma (muchacha) corta las preguntas diciendo que ahora lo único que importa es Akane.

Ryoga se acerca entonces y pregunta si Akane está herida, y Ranma (muchacha) contesta que no, pero que seguro que lleva un mal corte; ambos invitan a Akane a que les pegue; Akane los mira con ojos tristes; vemos pájaros volar, y al volver a la escena principal a Ryoga y Ranma (muchacha) con las mejillas hinchadas y a Akane alejándose; "Una chica obediente, ¿verdad?", dice Ryoga.
Akane vuelve a su casa; mira una farola y le pega con rabia un puñetazo; después nota un dolor en el tobillo, y decide que debe ir a ver al doctor; Ranma (muchacha) está encaramada en la farola que Akane ha golpeado, y piensa que aún debe estar enfadada.

Casa de los Tendo; habitación de Akane; Akane, con mirada triste, recuerda su infancia...

Clínica del doctor Tofu; el doctor está con su esqueleto y junto a una Akane con unos diez años; "Bien, Akane, esto lo arreglará por ahora.", dice el doctor; "Hasta la próxima vez doctor."; se oye una voz: "Oh, Akane;¿no me digas que te has peleado otra vez?"; "¡Kasumi! Hola, hermana.", dice Akane; el doctor ya está nervioso, mientras Kasumi le habla: "Gracias, doctor, por estar siempre cuidando de mi hermana."; "¡Oh! Bien... Kasumi... es decir... disculpa..."; Akane es una niña, pero nota lo que pasa; "¡Oh, doctor!", piensa; Kasumi toma a Akane para llevársela a casa y habla con ella: "Akane, si no dejas de comportarte como un chico dejarás de gustarle al doctor Tofu."; Akane piensa: "Y si me dejo el pelo largo, ¿pensará que me parezco más a Kasumi?".

Ranma (muchacha) toca en la ventana de su habitación, de donde cuelga cabeza abajo; Akane le abre, pero Ranma (muchacha) no sabe que decir; Akane le replica que si creía que estaría llorando desconsolada, y le dice que su pelo no le importa y que se largue, y rubrica sus palabras lanzándole su lámpara de estudio.

Kasumi está probando su guiso cuando entra Akane; "Oh, Akane, ¿cómo te ha ido el col...?", y entonces se vuelve y al ver el pelo de Akane lanza la sartén por los aires; Ranma (muchacha) llega corriendo a tiempo para coger la sartén y alcanzar al vuelo todo su contenido; "¿Es que tienes que sobresaltarte por todo, Kasumi?", dice Akane; Kasumi está incrédula ante el corte de pelo de su hermana, y cuando Ranma (muchacha) va a decir que ha sido culpa suya, Akane la corta diciendo que le apetecía un cambio, y pide a su hermana que se lo iguale.

Ranma (muchacho) está sobre el tejado de la casa, recordando las palabras de Akane al borde del llanto: "Si soy tan pesada, entonces..., entonces... a partir de ahora, ¡tú y yo no nos conocemos!"; tiene la cabellera de Akane entre sus manos, y decide ir a disculparse; la busca por la casa, pero Kasumi le dice que se ha ido a ver al doctor, pues le dolía el tobillo; Ranma (muchacho) corre por encima del muro hasta que divisa la figura de una chica: "Ahí está", piensa, y la llama, pero al plantarse delante de ella cree que se ha equivocado y se disculpa; "¿A quién buscas?", dice la chica, y Ranma (muchacho) la mira más detenidamente; "¿Akane?", pregunta incrédulo; Akane se ha cortado mucho el pelo, pero está realmente guapa; "Ahora me queda mejor, ¿ verdad?". Ranma (muchacho) sólo es capaz de decir una cosa: "Lo siento."; "Nunca te había visto tan dócil; está bien, al fin y al cabo, ya había pensado en cortármelo."; Ranma (muchacho) está admirado por su entereza y se ofrece a llevarla, le pregunta por su tobillo,...; Akane pide que no sea tan amable, que la pone nerviosa.

Clínica del doctor Tofu; la mirada del doctor refleja sorpresa, y el panda está indiferente ayudándole; Akane sonríe al saludar, y el doctor le dice que de nuevo se lo deja bien corto; "¿De nuevo?", piensa Ranma (muchacho), que sigue muy atentamente la reacción de Akane. Pasan detrás de un biombo y Akane se sienta en la camilla mientras el doctor le examina el tobillo; Akane le pregunta que si le gusta el pelo que lleva; "Claro, es muy lindo; a ti el pelo corto siempre te ha sentado mucho mejor."; Akane sonríe:
"Yo también lo creo."; mientras el doctor examina su tobillo ve una gota caer; levanta la mirada y ve a Akane con los ojos llenos de lágrimas. El doctor está un poco contrariado; "Perdoname, ¿te duele?"; Akane replica que no, "¡Esto es tan embarazoso!, pero no puedo parar."; el doctor se sienta junto a ella en la camilla y le pone la mano en el hombro; "Cuéntame lo que te pasa.", dice con su dulce mirada.

Akane estalla en un llanto clamoroso: "¡Doctor!", y se apoya contra su pecho mientras deja caer sus lágrimas y sus sollozos; Ranma (muchacho) y el panda miran desde detrás del biombo; Akane sigue sollozando, mientras el doctor la abraza en silencio; el panda comienza a hacer burla con caras raras, y Ranma (muchacho) le da un puñetazo: "¡Detesto a los chistosos!".

De vuelta a casa, Akane va por delante de Ranma (muchacho); suspira y dice lo bien que sienta llorar; al ver que Ranma (muchacho) no dice nada y está pensativo tras ella, se vuelve y le pregunta que pasa; al

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

¿YA ESTAS HARTO DE DRAGON BALL?

TAMBIEN DE AKIRA TORIYAMA NOS LLEGA ESTA SERIE QUE APARECIO EN JAPON ANTES QUE DRAGON BALL

DR. SLUMP

PROXIMAMENTE POR TV AZTECA

principio no lo localiza, pero luego lo ve encima de un muro;

"Linda..., ese doctor dijo que eras linda...; pensaba que te alegraría."; "Ya no importa.", dice Akane; "Oh, chico, 'Ya no importa'", responde Ranma (muchacho); Akane concluye: "De todas maneras es Kasumi quien le gusta al doctor Tofu, y no yo. Ya estoy bien; creo que por fin lo he superado."; Ranma (muchacho) salta entonces delante de ella y la mira: "¿Sabes? Olvidé decirte...", y aparta la mirada: "Que el pelo te queda muy bien así."; Akane mira con extrañeza a Ranma (muchacho), el cual lo nota y pregunta por qué esa mirada. "¿Te encuentras bien?", pregunta Akane; "¡Eh! Escucha idiota...", "No te preocupes, no tienes por qué animarme."; Ranma (muchacho) se enfada: "Intento ser amable contigo y... ¿quién dice que eres linda?"; "Nadie, yo no soy linda.", contesta Akane.

"Sólo quería decirte que tu pelo así me gusta más", dice Ranma (muchacho) y Akane se sorprende; se vuelve y lo ve encima de un muro, de espaldas a ella, y diciendo: "Lo que digo es que, sea cual sea mi gusto, nada cambiará."; "¿Ranma?", llama Akane, y Ranma (muchacho) se vuelve hacia ella, y Akane aparece hermosa como nunca, diciendo: "Gracias, me gusta oírlo."; a Ranma (muchacho) le da un vuelco el corazón; Akane se acerca: "Aunque no lo digas en serio, me gusta."; Ranma (muchacho) está perdiendo el equilibrio: "Es que esta muchacha es de verdad... ¿linda?"; "¡En guardia!", dice Akane mientras lo empuja y lo lanza al canal. Ranma (muchacha) mira a Akane desde el canal; "¿Pero qué...?"; Akane ríe satisfecha: "Así no tendrá que sentirte culpable."; "¿Quién dice que eres linda?", grita Ranma (muchacha) mientras Akane le hace rabias.

Mientras, el incansable Ryoga está en algún lugar de Okinawa. "Espera, Ranma Saotome...", piensa mientras camina, "...encontraré tu escuela de entrenamiento y lucharé a muerte contigo!".

Copyright 1997:, Rumiko Takahashi, Shogakukan, Kitty, Fuji TV, TELEVISA

continuará

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

acerca de la tierra y que no tiene la intención de pelear por el bien de ella, dice que no le interesa nadie a excepción de él mismo; pero en realidad tiene alguien a quien él desea proteger, dos personas a quien el ama mucho en el mundo y moriría por defender: Monou Fuuma y Monou Kotori. En realidad le gusta Kotori pero no quiere que ella ni Fuuma se vean involucrados con el día prometido si él puede ayudar. Habla bruscamente con Hinoto y exclama que lo único que le interesa es proteger a Kotori y Fuuma. Desafortunadamente para él, Kanoe y los Dragones de la Tierra se encuentran con Kotori y Fuuma antes que alguien sepa lo que esta sucediendo. No se lleva muy bien con Daisuke y desafía los poderes de Hinoto. El nombre "Kamui" tiene dos significados: 1) uno que representa la majestad de Dios, 2) uno que busca la majestad de Dios. Si Kamui escoge ser un Sello, representa la majestad de Dios: Los Siete Sellos. Por otro lado, si Kamui escoge ser un Ángel, es el que buscará la majestad de Dios (los Sellos) y los destruirá.

Con el progreso de la historia, no se ve realmente el completo potencial de pelea de Kamui, pero lo que muestra en verdad debe ser "el poder de Dios", como es explicado por Hinoto cuando revela lo que en verdad significa su nombre y de donde viene.

Para pelear en contra de Fuuma y la espada de los Dragones de la Tierra (que fue "extraída" de Kotori), Kamui tiene su propia espada la cual le fue dada en el mismo sueño que causó su regreso.

Sorata Arisugawa
Significado del nombre: Sora=cielo + ta=concentrar, Ari=tener + Su (Shusui-kawa)=nombre de un río gawa/kawa=río, Sorata="Concentración del Cielo" Arisugawa="Tener el Río Shusui"
Edad: 16, un estudiante en la escuela superior
Facultades: el poder sobre el relámpago, forma un kekkai en la forma de un cubo
Arma: dunno, si tiene

Un vivaz chico fácil de llevar que tiene ese acento Kansai de Osaka y quien esta en su segundo año de escuela superior. Sora-chan usualmente es visto usando una cachucha de baseball o algunos anteojos. Cuando contaba con sólo tres años 3 fue alejado de sus padres y llevado al Templo de la Montaña Kouya (Kouyasan) por un viejo sacerdote, el famoso "Contemplador de estrellas de Kouya", Stargazer Chuu (el "Abuelo Stargazer" de Sorata como él lo llama) quien lo crió porque Sorata nació como uno de las "Siete Estrellas del cielo", para el bien de proteger la Tierra. "Sora" en japonés significa "cielo", y aparece como primera parte en el nombre de Sorata. Sorata posee gran poder sobre los relámpagos que podría rivalizar aún con el del fundador de la Montaña Kouya. No puede recordar la cara de su madre. Todo lo que recuerda es que ella estaba llorando cuando se separaron. Este recuerdo lo ha hecho jurar que nunca hará llorar a otra mujer por él mientras viva. La promesa de Sorata pronto se prueba imposible cuando Stargazer Chuu visualizó dos destinos que Sorata seguiría: 1) Que Sorata guiaría y protegería a Kamui, 2) Que Sorata moriría por la mujer que ama. Sorata sabe que las predicciones de su "abuelo" nunca se han equivocado, por lo que al descubrir su destino prefiere morir por una hermosa mujer. Con esto en mente y al ser un hombre de buen gusto, elige a la desventurada Kishu Arashi como la mujer que ama. Sorata tiene una feliz naturaleza de buena suerte, es un bromista que contrarresta al comportamiento indiferente de su compañera Arashi. Los dos hacen un buen equipo, aunque Arashi de alguna manera es menos que una compañera de buena voluntad. Como un sello, el kekkai que él crea toma forma de un cubo.

Como Sorata y Arashi se encuentran con Fuuma en su batalla final, son alcanzados por sus poderes inmensos. Al intentar salvar a Arashi, Sorata es golpeado tan duro en la espalda que resulta gravemente herido. En una furia ciega, carga su poder para controlar el relámpago e intenta un completo ataque frontal contra Fuuma... algo que sabía no funcionaría, pero haría cualquier cosa para tratar y proteger a su hermosa compañera. Como cae ahí muriendo, Arashi corrió a su lado y todo lo que pudo decir fue lo feliz que murió protegiendo a Arashi.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Arashi Kishuu también Arashi Kishu
Significado del nombre: Arashi=tormenta, Ki/oni=demonio + shuu=maldición
Edad: 15, un año menos que Sorata
Facultades: kekkai en forma de una pirámide de cuatro lados
Arma: la espada que sale de su mano izquierda

http://arlequincreations.org/

Arashi es una muchacha tranquila que no se sobresalta o se sorprende fácilmente. Es usual verla vestida con uniformes de traje de marinero comunes en ciertas escuelas del área de Tokio aunque no parece ir a ninguna escuela. Viene del templo Ise Jinguu y su personalidad verdadera es la Kakushi Miko la "Doncella Oculta del Templo" del Templo Ise, es la protectora de Ise y posee el poder del templo el cual no será usado a menos que sea absolutamente necesario. La forma real de su poder esta oculto en la espada que esta envainada dentro de su mano izquierda y que es una parte de su alma. De donde es envainada todavía tiene que ser descubierto, aunque Sorata ya ha intentado sin suerte. Como uno de los siete Sellos, el kekkai de Arashi toma la forma de una pirámide. Arashi es muy atractiva (especialmente a Sorata), es conocida por su fría personalidad pero en realidad su corazón es bondadoso y gentil. Esto es porque toma su responsabilidad de Dragón del Cielo muy seriamente y parece fría y algunas veces sumamente ruda. Arashi aparece primero en el manga X arrastrando a Kamui a la escuela, con la ayuda de Saiki. El primer encuentro de ella y Kamui es después que destruye unos cuantos "zombies maldecidos" con la ayuda de Seishirou, otro Dragón del cielo. Kamui y Sorata sienten el poder de su kekkai y se apresuran a ir al templo Togakushi para investigar. Es una de los Dragones del Cielo más fuertes y más diestras, y unió fuerzas con Sorata con quien reacciona fríamente ante sus adelantos, pero en la película, cuando Sorata y Kishu están peleando en una batalla imposible en contra del maníaco Fuuma, Sorata promete protegerla con su peculiar manera seria, sólo para ser asesinado tratando de protegerla. Ella corrió a su lado donde él posaba muriendo, y sus lágrimas fueron todo lo que se necesitaba para manifestar lo que en verdad sentía por su guardián. Tal parece que después de todo le interesa. Cuando se vuelve afligida por la muerte de Sorata, Fuuma cobardemente la apuñala por la espalda terminando su dolor. Su nombre es tenebroso, Kishuu en kanji significa "fantasma" + "maldición".

http://arlequincreations.org/

Seiichiro Aoki también Seiichirou Aoiki
Significado del nombre: Sei=golpear + ichi=uno + rou=lobo, Ao=azúl + ki=trayectoria
Edad: 20 y algo porque tiene un trabajo y una familia
Facultades: es un maestro del viento, ¿forma del kekkai?
Arma: ninguna, aunque usa cuchillas de viento

Seiichirou es un típico empleado japonés que trabajaba como un editor de una revista llamada Yaseijidai, pero recientemente se cambió de trabajo, ahora trabaja para Asuka una revista shoujo manga mensual que en el mundo REAL publica X. Es un hombre gentil y honesto que toma una actitud sensible y de preocupación por los demás. Es uno de los dos maestros del viento en el manga (tiene el poder de controlar el viento), el otro ser es su sobrino Daisuke Saiki. Sus razones de convertirse en un Dragón del Cielo reflejan su naturaleza generosa: proteger su esposa, hija y todos los habitantes de Tokio de la destrucción que los Dragones de la Tierra amenazan traer. Primero apareció en el manga durante la batalla de Arashi en el Templo Tougakusi. Arashi se sorprendió que una persona quien pensaba que era perfectamente normal no hubiera desaparecido cuando ella formó su kekkai. En un punto, Arashi se comprometió con varios shiki (criaturas espirituales), cuando otros cuantos shiki atacaron a Seiichiro. Arashi valientemente luchó para salvar a Seiichiro, aún era incapaz de librarse del otro shiki. Como el shiki que atacaba a Seiichiro estaba a punto de alcanzarlo, Seiichiro imperturbablemente los desmembró usando cuchillas de viento. Es un hombre agradable y de cierta manera distraído. Un ejemplo de la distracción de Seiichiro es la conclusión de su primer encuentro con Arashi. Después de proporcionarle su tarjeta, el beeper de Seiichiro sonó. Seiichiro va espástico, desesperadamente buscando un

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

teléfono mientras que Arashi permanece con una expresión asombrada en su cara. Como fracasa en encontrar u
teléfono, Seiichiro se disculpa con Arashi y parten corriendo a través de la lluvia calle abajo. Cuando esta a la mita
de una calle, hace una media vuelta brusca y corre de regreso para entregar el paraguas caído a Arashi conjuntamente con el comentario:

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

"Creo que es un poco tarde, pero si esta bien, por favor toma esto. Una chica bella no debe dejar su cuerpo enfriarse. Adiós. Esta vez es verdad".

Entabla una amistad poco probable con Karen en la película y ve a la joven Yuzuriha como un padre. Aoki es uno de los miembros más conservadores de los Dragones del Cielo, pero no hay que dejar que su apariencia engañe, porque es también uno de los Dragones más bravos. Al final él y Nataku, en una pelea asombrosa cayeron a sus muertes de lo alto de un edificio. Aoki sabía lo que estaba haciendo, y se sacrificó por los Dragones del Cielo y su familia.

Karen Kasumi
Significado del nombre: Ka=fuego + ren=, Ka=verano + sumi=sereno
Edad: 20 y algo
Facultades: PYROKINETIC
Arma: ninguna

Karen es una mujer extremadamente hermosa y muy maliciosa. Es quizás la más desconcertante del grupo porque no usa más que lencería y un abrigo. Su comportamiento en general es cínico y pasivo pero a la vez es cálida y cariñosa que desea mantener el mundo como esta ama el Tokio actual. Para defenderlo, Karen ha elegido ser un Dragón del Cielo aunque en el pasado no le interesaba lo que sucediera en el mundo. La primera vez que apareció en el manga, Sorata y Arashi habían concluido que cuatro de los siete Sellos habían nacido, o estaban de alguna forma conectados con sepulcros o templos. Por lo que la primera vez que Sorata conoció a Karen, le preguntó a qué sepulcro, templo o secta pertenecía. Karen contestó "Flor", y entregó a Sorata una tarjeta. Después desapareció en una explosión de fuego. Sorata miró su tarjeta, que revelaba (para su gran asombro) que Karen era una asistente en un "soapland". Los soaplands son lugares donde los hombres pueden recibir baños de esponja de asistentes mujeres escasamente vestidas, en lencería o desnudas. Es de conocimiento común en Japón que estas asistentes desempeñarán favores sexuales cortos de coito real (masturbación u oral). Después que la tía de Kamui, Magami Tokiko, fue secuestrada por un grupo de hombres extraños en traje, Tokiko envió un mensaje telepático a Karen usando el hechizo de kotodama (palabras espirituales), y le decía que le dijera a Kamui que "resguardara la Espada Sagrada", y que incendiara su casa (la de Tokiko) hasta que quedara el terreno. Karen obedeció. Conoció a Seiichiro Aoki desde antes cuando él la entrevistó. A lo largo de la película, no se dice mucho sobre Karen. Su habilidad especial es controlar el fuego, y se puede suponer el porqué su confrontación final fue contra Shogo cuya habilidad especial era controlar el agua. Su batalla tuvo lugar en el metro subterráneo, y sus momentos finales fueron consumidos en el tren y las vías del tren. Shogo estaba en la parte alta del tren y se reía pensando que mataría a Karen quien estaba en las vías del tren cuando la golpeó. Desafortunadamente para él, ella uso su poder para causar el impacto que los aniquilaría a ambos. La palabra "ka" en su apellido significa "verano" lo que usualmente es calor, así indirectamente esta relacionado al fuego.

Yuzuriha Nekoi
Significado del nombre: Yuzuri/yuzuru= + ha=cuchilla, neko=cat, i=depender de
Edad: 14
Facultades: Tiene a Inuki
Arma: puede hacer que Inuki se convierta en una espada para ella

Es una alegre niña de 14 años muy vivaz a quien le gusta el helado y cuya inocencia es una gran parte de su encanto. Es la más joven de todos los Dragones (tanto de la Tierra como del Cielo). Es de una región donde los

http://arlequincreations.org/

lobos son seres místicos que sirven a los miembros del Templo Mitsumine. Su familia esta protegida por Inugami (espíritus de perro) y lo usa para derrotar a los demonios. El Inugami personal de Yuzuriha es llamado "Inuki", quien puede cambiar a cualquier forma de acuerdo al deseo de Yuzuriha. Nadie puede ver su "Inuki" excepto las personas con facultades sobrenaturales quienes pueden además percibirlo o influir en él. Como una niña, se ha sentido tan sola y triste algunas veces cuando otras personas no ven a "Inuki" que ha dicho que si alguien es capaz de ver a Inuki, quizás se enamore de esa persona. El apellido de la familia de Yuzuriha, Nekoi, literalmente significa "gato". Como explica a Sorata, el nombre es usado para engañar los enemigos de su familia. Debido a su edad, los otros Dragones del Cielo están poco dispuestos a llevarla a donde quiera y menos en una situación de combate, la tratan como una pequeña hermana que debe ser protegida del vicio del mundo. Yuzuriha es una persona muy agradable y se lleva bien con todos aún con varios miembros de los Siete Ángeles, como el Gigantesco Shiyu Kusanagi (que es alrededor de 4 pies más alto que ella), su contraparte. La forma en que se enteró que él era un Dragón de la Tierra fue porque estaba acariciando su perro de espíritu, a quien nadie puede ver solo los Dragones y por eso de alguna manera le gusta Kusanagi. Como nota, el nombre de Yuzuriha en kanji aparentemente fue cambiado en el curso del manga. En sus primeras varias apariciones, parte de su nombre, "yuzuri", fue escrito en kanji, lo que significa "ceder/girar sobre/dejar". Más tarde, fue cambiado a un kanji diferente, significando "proteger/defender" (lo que debe ser leído como "mamoru"). Claramente, son dos palabras diferentes con significados diferentes. Tristemente, Yuzuriha murió defendiendo a Kamui de un tiro mortal y su único lamento fue que estaba tan joven que nunca tuvo una oportunidad de enamorarse de alguien.

http://arlequincreations.org/

Subaru Sumeragi
Significado del nombre: Suba= + ru=fluir, Sumeragi=emperador
Edad: 21
Facultades: kekkai en forma de estrella de 5 lados
Arma: no tiene ninguna?

Subaru es uno de los dos personajes no tan felices de Tokyo-Babylon de Clamp (en donde era uno de los personajes principales pero a principios de su juventud) aunque esta en X por un corto tiempo. Todo lo que se sabe de Subaru fue dicho por Seishiro al comienzo de X. Es uno de los "Dragones del Cielo", la 13ava cabeza del legendario Clan Sumeragi, un onmyouji (hechicero) extremadamente poderoso y más elevado en Japón. Subaru declara que no tiene interés en salvar la tierra aunque en el volumen 9 no parece que vaya a vivir para ese único deseo después de todo... quizás se preocupa por el día prometido. La motivación impulsora de Subaru en la vida es la muerte de Sakurazuka Seishiro, otro onmyouji poderoso y el segundo personaje de Tokyo-Babylon. Subaru busca vengar la muerte de su hermana gemela Hokuto, quien murió en manos de Seishiro. Ahora permanecen por su propio lado, el "Dragón del Cielo" contra el "Dragón de la Tierra". Es una de las primeras personas que se ven peleando, y tiene una barrera muy impresionante (de acuerdo a Seishiro su contraparte). Su batalla es corta pero intensa, finalmente guiando a sus muertos mientras se transforman en grandes Dragones y chocan por última vez. Cuando Fuuma mata a Kotori, Subaru es capaz de llevar a Kamui de su estado apático al fusionarse con el pensamiento de Kamui. Porque Subaru una vez amó a Seishiro, es capaz de comprender el dolor que Kamui siente al ver una de las dos personas que le interesa asesinada por la otra. Subaru comparte su dolor y pena oculta con Kamui, y los dos se unen. Se desploma después de sanar Kamui. Subaru y Seishiro son los dos personajes más poderosos en todo X. La única persona suficientemente poderosa para pelear con Seishiro sobre una base igual es Subaru, y la única persona tan poderosa como Subaru es Seishiro.

http://arlequincreations.org/

OTROS PERSONAJES (HIEN Y SOUHI, EL TRÍO DE CAMPUS CLAMP, SAIKI DAISUKE)

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Hien y Souhi

Aparecen solamente en el manga, Hien y Souhi son dos fieles sirvientes de Hinoto. Son gemelos idénticos quienes tomaron la tarea de cuidar a Hinoto después que sus padres (también sirvientes de Hinoto) fallecieron. Por respeto a Hinoto (y porque es lo que sus padres hicieron), Hien y Souhi se dirigen a Hinoto como Ohime-sama o princesa. Los dos son agresivamente protectores de Hinoto y bastante dispuestos a castigar violentamente los "infieles" irrespetuosos como Kamui y Sorata. De cualquier manera, Hien y Souhi siempre aparecen juntos, y respetan todo lo que Hinoto dice. Souhi bruscamente significa "hielo azul" mientras que Hien significa "flama roja".

El Trío de Campus CLAMP

El Trío de Campus CLAMP es otra serie CROSSOVER en la serie de X. La serie original son del manga shoujo "CLAMP Campus Detective Team". En esa serie de manga los tres eran estudiantes de la escuela primaria. En X, están crecidos y ahora son los directores del CLAMP Campus. El trío hace su primer aparición en el libro ocho, cuando Tokiko los convoca para proteger la segunda Espada Sagrada y encontrar a Kamui.. El CLAMP Campus fue construido en una forma de estrella expresamente para este propósito. Después, el trío aparece esporádicamente a través del resto de los libros 8 y 9. Su propósito principal es aún desconocido. El Trío esta formado por Suoh Takamura, Nokoru Imonoyama y Akira Ijuin.

Akira Ijyuin -también Akira Ijuin

Akira también aparece en otros dos mangas de CLAMP. Es el tesorero del Cuerpo Estudiantil de Gakuen CLAMP y es un personaje CROSSOVER de CLAMP Gakuen Tanteidan y como un estudiante de 4º grado en 20 Menshou Onegai, donde es un jefe experto. Poco se sabe del Akira adulto en X pero en otras palabras, es conocido como un buen cocinero y un ladrón hábil.

Nokoru Imonoyama

Nokoru es el presidente del Cuerpo Estudiantil de Gakuen CLAMP y es un personaje CROSSOVER de CLAMP Gakuen Tanteidan de CLAMP y Dukylon como un estudiante de 6º grado. La familia Imonoyama posee la ciudad universitaria CLAMP, por lo que Nokoru tiene mucho poder ahí. El Nokoru adulto en X, como en sus años jóvenes en los otros trabajos, se preocupa por las mujeres.

Suoh Takamura

Suoh es el secretario del Cuerpo Estudiantil de Gakuen CLAMP y es un personaje CROSSOVER de CLAMP Gakuen Tanteidan de CLAMP y Hagun Seisenki como un estudiante del 5º grado. No se describe mucho de Suoh adulto en X, pero en sus años de juventud es muy bueno en deportes.

Daisuke Saiki

Significado del nombre: dai=grande + suke=ayudar; Daisuke=ayuda grande y Sai=romper + ki=trayectoria
Edad: estudiante de la escuela superior
Facultad: maestro del viento

Daisuke es el sobrino de Seiichirou Aoki y es el otro de los maestros del viento en la historia. Hace su primer aparición espiando a Kamui con Arashi en el libro uno. Observa cómo Kamui es abordado por shikigami (bestias espirituales) en forma de hombres. Kamui aniquila el shikigami, haciendo pedazos el área que rodeaba en el proceso. Debido a la desatención aparente de Kamui para con las demás personas, y su elección de no establecer un kekkai antes de pelear, Daisuke rehusa creer que Kamui sea el Kamui que están tratando de buscar porque "Kamui" no se preocupa por la gente al no crear un kekkai antes de pelear. Piensa que este "Kamui" es muy cruel para ser el "Kamui" que salve la tierra. Más tarde comienzan a pelear quedando cada uno gravemente herido por el otro. Arashi aparece y rescata a Daisuke antes que Kamui pueda matarlo y lo teletransporta de vuelta al lugar de Hinoto. Más tarde Daisuke y Kamui se enfrentan una vez más. Esta vez, en las cámaras secretas de Hinoto bajo el Edificio Diet. Aparte de su aversión ansiosa de Kamui, Daisuke es agresivamente protector de Hinoto a quien le es muy leal y le ha servido desde que tenía 10 años, al parecer daría su vida por ella.. Daisuke y Arashi también parece que se conocen desde antes. Es posible que sea debido a la familia de Daisuke, que esta asociada con el Templo Ise

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

LOS SIETE ÁNGELES

http://arlequincreations.org/

Fuuma Monou -también Fuma Monou
Significado del nombre: fuu=sellar + ma=verdad, mono/momo=melocotón + u=nacer
Edad: 16, estudiante en la escuela superior, un año mayor que Kamui
Facultades: ¿el mismo que Kamui? poder entrar en kekkais
Arma: la primer espada

Fuuma es un callado y amable estudiante del último año de la escuela superior. Es el hermano mayor de Kotori y el amigo de infancia de Kamui. Desde la horrible muerte de su madre hace seis años, Fuuma ha cuidado de Kotori y viven cerca del Templo Togakushi siendo el guardián actual del Templo como lo fue su padre hasta su muerte. Parece frío y a pesar de que rara vez muestra emociones en su cara realmente es agradable y siempre ha sido un hermano protector de su hermana Kotori hasta que se convierte en la estrella gemela de Kamui de hecho ha jugado un papel muy importante en la vida de Kamui; están relacionados de la manera más extraordinaria que la de simplemente amigos. No tiene idea con respecto al "Final del Mundo" y el "Destino de Kamui", pero había prometido a Kamui en sus años de infancia que siempre lo protegería, desafortunadamente para ambos, Fuuma es convencido más tarde que es la estrella compañera de Kamui, para balancear la escala cuando Kamui finalmente decida a qué Dragón aliarse, Fuuma se convertirá en el otro Dragón. Fuuma valientemente trata de cumplir su promesa en medio de las poderosas batallas entre los Sellos y los Ángeles. La primera señal del poder de Fuuma llega al comienzo del segundo libro, durante una batalla entre Arisugawa Sorata y Kigai Yuuto. Hay que recordar que estos dos personajes son de los más poderosos en la serie completa. El nombre de Fuuma en kanji puede significar algo como "sellando la verdad" o "la verdad sellada". Es una de las únicas dos personas sobre la faz de la tierra a quien Kamui daría su vida por protegerlo.

Fuuma nació para ser el doble de Kamui, como si fuera su opuesto. Cuando Kamui escoge ser uno de los Siete Sellos, Fuuma automáticamente se vuelve uno de los Siete Ángeles. Fuuma posee conciencia plena de sus poderes, que rivalizan a los de Kamui. La bondad que fue Fuuma ha sido cambiada por la maldad del Dragón de la Tierra. El primer acto de Fuuma fue matar a su querida hermana Kotori en frente de Kamui. Esto dejó a Kamui en un estado apático hasta que Sumeragi Subaru lo sacó de él. Ahora Fuuma se afana a una única meta en la vida: La destrucción de los Siete Sellos. Él es Kamui, el que caza la majestad de Dios y la destruye.

Yuuto Kigai -también Yuto Kigai
Significado del nombre: yuu=jugar + to=persona, yuuto=persona juguetona
Edad: Quizás 20 y algo, trabaja como un sirviente civil
Facultades: Desconocidas
Arma: que ata cosas con garras (como látigo)

http://arlequincreations.org/

Yuuto es un sirviente civil con un sentido del humor extremadamente pesado y cínico. Maquiavélico y astuto casi parece el líder natural de los Dragones de la Tierra. Manifiesta preocuparse a veces (frecuentemente mostrando su afecto por Satsuki), así como otras veces un asesino de sangre fría. En el manga es el primero de los siete ángeles que apareció y es una de las personas con poderes sobrenaturales reunidas para el lado de Kanoe. Su apariencia parece gentil y alegre, pero en el fondo de esa sonrisa es cuando mata. Viste con un traje oscuro con un impermeable blanco. Yuuto posee poderes de ataque psíquicos pero prefiere usar un arma que tiene dos formas de manos con una cuerda atada entre ellas. Apareció por primera vez en el manga en el libro 2, burlándose y peleando con Sorata Arisugawa. Es uno de los Ángeles menos deprimidos y junto con Kusanagi son los dos únicos Ángeles que no poseen nada remotamente parecido a las dulces emociones humanas. Al parecer Yuuto es más apegado a Satsuki y Kanoe que cualquiera de los otros Dragones de la Tierra como fue comúnmente visto en su escondite subterráneo. De hecho la Bestia estaba bastante celosa de Yuuto (Satsuki parece tener una cosa para él) que no lo ayudó de acuerdo a las órdenes de Satsuki cuando Fuuma lo mataba fría y maliciosamente, a pesar de que eran del mismo lado.

http://arlequincreations.org/

continuará

http://arlequincreations.org/

Cafés Internet

Estos son los sitios a los que te puedes acercar para tener acceso a internet, hay descuentos a los lectores de DOMO, solo tienes que llegar mostrando este anuncio y preguntar por la promoción vigente.

Te esperamos en nuestra pagina ubicada en:
Http://www.domo.home.ml.org
y no olvides escuchar el programa Bosque Bonsai F.M. a cualquier hora, culaquier dia de la semana, via internet.

WORK SPACE

Avenida Othon de Mendizabal Oriente #343
Col. Industrial Vallejo
Centro Comercial Torres Lindavista
Locales 9,10,11 y12
Teléfono: 752-9253
PROMOCION: 10% DE DESCUENTO

INTERNET CAFE & GALLERY

Avenida Othon de Mendizabal Oriente #343
Col. Industrial Vallejo
Centro Comercial Torres Lindavista
Locales C3 Y C4
PROMOCION: MEMBRESIA GRATUITA

WORK SPACE

Miguel Angel de Quevedo # 560
Locales 4 PB
Teléfono: 759-0334
PROMOCION: 10% DE DESCUENTO

http://arlequincreations.org/

SUSCRIPCIONES A DOMO

Te pasa a menudo, vas a la tienda y ya se acabó el DOMO del mes, te fuiste de viaje y no lo pudiste conseguir, o simplemente deseas recibirlo a domicilio.

Pues bien, ya no estamos manejando suscripciones individuales, ya que la pérdida de correo era muy molesta para los suscriptores y para nosotros, por ello hemos implementado la suscripción GRUPAL, consta de que al menos 10 personas se suscriban por 6 meses o más.

Se te envía el paquete de revistas cada mes mediante un servicio privado de mensajeria, a la dirección única que nos indiques.

¿Y el costo? Un ejemplo, si 10 amigos se suscriben por 6 meses, costando $16.00 el ejemplar el costo será:

Cada uno aportaría el equivalente a 6 revistas de 16 pesos, es decir: $96.00 pesos.

Juntar la suscripción de 10 personas, es igual a $960 pesos.

¿Y sabes otra cosa? ¡Ya incluye gastos de envío a domicilio! Recibirás tu suscripción, ¡al día siguiente de su aparición al público!

¿Como suscribirte?, muy fácil, ve a una sucursal del banco BITAL, llena la ficha de depósito con los siguientes datos:

1.número de cuenta 4002853844
2.a nombre de Valente Espinosa
3.cuenta residente en el D.F
Te devolverán la ficha sellada y con el importe impreso. Luego nos mandas por fax tu ficha de depósito al teléfono (015)-388-5205

Nombre:_____

Dirección:_____

_____

_____

CODIGO POSTAL:_____ Teléfono:_____

Número de suscripciones :____ Cantidad de meses.:_____

Te llamaremos dentro de las 48 horas siguientes para confirmar tu suscripción.

Dudas o aclaraciones a la Línea DOMO, (015) 388-5205, si gustas llama después de las 9 de la noche y ahorras con LADA. Y por correo electrónico también, en la página web http://www.domo.home.ml.org.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Sentimientos prohibidos...

El manga shoujo se centra, como tú sabes, en historias eternas de amor, que es bastante normal. Es enfocado para las muchachas quienes frecuentemente son más románticas y sensitivas que los muchachos (bueno, que la mayoría de los muchachos. Los mangakas han mostrado también amor en sus facetas).

Por supuesto que existen situaciones "ordinarias" en el shoujo así como también en el manga shounen. Como las parejas tímidas que temen confesar su amor y permiten que la historia continúe por mucho tiempo, o como el triángulo de amor (en el cual uno de los miembros debe ser finalmente excluido o se aleja), o el hombre y la mujer que viven juntos y se aman pero no quieren decirlo porque él tiene un trabajo peligroso y ella es su asistente más devota (como en Maison Ikkoku, Orange Road o City Hunter).

Todo esto es bastante bonito, pero la gente demanda por originalidad y diversidad. Como el manga shoujo es un arte amplio, se esperaba que nuevas clases de historias de amor aparecieran un día. Uno siempre puede encontrar en el manga una simbiosis perfecta entre realidad y fantasía. ¿Has visto en tus historietas japonesas un hombre que usa lápiz labial, tiene un poco de pecho y una pasión por las rosas, o una mujer con gestos y palabras brutales, alta, de pecho plano y deportiva? Ambos siempre han estado presentes en la animación japonesa. Existen muchos hombres afeminados en las historias para los muchachos. Hay algunos en Saint Seiya (Shun, Misty y Afrodita por supuesto), Dragon Ball (el compañero de Freezer) y algunas otras; pero el andrógino esta más presente en las historias para mujeres. La ambigüedad de sexo entra en el mundo del manga para volcar nuestros corazones.

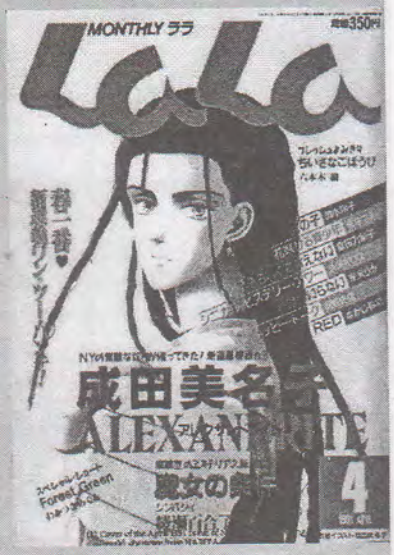
Con el tiempo, la homosexualidad ha llegado a ser más discreta en el shoujo manga. En el siguiente artículo daré reseñas de algunas historias que muestran que la homosexualidad esta ahora en el segundo campo, pero algunas veces sucede que sigue siendo el elemento principal de la historia.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

El contacto del visitante extranjero con las adolescentes japonesas frecuentemente esta limitado a observaciones en andenes de estaciones de tren y las compras en diferentes zonas. Pueden ser vistas riendo en grupos de tres o cuatro, portando uniformes escolares de negro, marineros o grises, bolsas de mano decoradas con lindos personajes colgadas de un brazo y el cabello estilizado de forma sencilla para ir de acuerdo con las reglas de apariencia escolares. Presentan una imagen de inocencia incorrompida y candidez infantil. No pocas veces, los japoneses en sí comparten esta imagen, y en algunas ocasiones parece que muchas de las muchachas se ven también de esta manera, tratan de igualar esta imagen.

http://arlequincreations.org/



Estas mismas muchachas también pueden ser vistas sentadas solas en el tren, encorvadas sobre una de las quinientas páginas mensuales de Bessatsu Maagaretto ("Special Edition Margaret") o Gekkan Rara ("Monthly Lala"), dos populares revistas manga shoujo o historieta para muchachas. Echando una ojeada sobre el hombro de una de estas niñas, tú, el forastero (ya sea el extranjero o nativo), es probable modificar tu impresión inicial en base de lo que ves: personajes elegantemente vestidos que se miran uno al otro, con ojos viendo flores flotar inexplicablemente en el fondo. Pero si no tienes nada que leer y sigues observando a lo largo de la historia te vendrá una curiosidad: no puedes distinguir qué personajes son varones y cuáles son mujeres.

Acabas de tocar la superficie de un extraordinario fenómeno así otorgado por los lectores del manga shoujo al que les parece completamente inconsciente y tan contradictoria a las expectaciones de los no lectores los cuales nunca imaginarían algo así. Pero los aficionados intelectuales del manga shoujo japonés están mucho más conscientes de lo que se le llamaría "ambigüedad sexual" en este medio gráfico-textual creado por y para las muchachas y mujeres. Los personajes andróginos únicamente son la expresión inmediatamente más visible de este fenómeno. Al leer cualquier revista principal mensual de manga shoujo seguramente encontrarás cantidades generosas de homosexualidad y quizás algo de transexualidad así como hermafrodismo. Esta ambigüedad sexual de ninguna manera es el tema central del manga shoujo (el cual es romance heterosexual indiscutiblemente, y relaciones interpersonales en el sentido más amplio), pero aún así aparece, por alguna razón, como un tema secundario o terciario o un pequeño argumento en muchas historias cuyo tema principal es completamente diferente.

Los antecedentes

A fin de tomar algún sentido del manga shoujo, es necesario primero enmarcarlo dentro del gran contexto del manga en general y la sociedad japonesa como una totalidad. En los E.U. no existe contraparte con respecto a este medio, los libros de comics son historias de hombres super poderosos y musculosos en leotardos y son leídos en su mayoría por muchachos y por un pequeño sector de dedicados seguidores adultos. Solamente un puñado de mujeres y muchachas leen libros de comics, y un examen superficial de una muestra representativa de libros de comics revelan el porqué es este caso: Los comics americanos indudablemente son masculinistas, a pesar de los esfuerzos de algunos artistas y editores para traer "libros de mujeres" en el mundo de los X-Men (en el cual no todos son hombres), Batman y todos los "algo" (seres pseudo-humanos) u otros hombres. La premisa fundamental del libro cómico americano -superhéroes frustrando los planes maléficos de los supervillanos por medio de la fuerza física- difícilmente es conducente a la revisión feminista u otra revisión femenina.

En contraste con Japón, donde la tercera parte de todas las publicaciones son de alguna forma manga, donde la mejor revista de manga -la cual esta lejos de la mejor revista de cualquier tipo en Japón- reclama una circulación de alrededor de seis millones de ejemplares; donde una tercera parte de los japoneses tienen treinta años, la mitad de ellos en sus veintes y cerca del sesenta porciento de ellos entre 15 y 19 años dicen que les gusta el manga, donde alrededor del cuarenta por ciento de todos los japoneses de 16 años o más leen regularmente manga, y donde el tema varia entre la gama de la historia y la ciencia ficción hasta la cocina y el golf.

Una historia manga japonesa es la creación de uno, ocasionalmente dos artistas, y primero aparece en forma serial en una revista manga, al lado de historias de una docena o más artistas. Los episodios de una historia individual periódicamente son recolectados e impresos en papel reciclado, con un título único que corre en cualquier parte desde una docena de páginas hasta docenas de volúmenes. A diferencia de los comics americanos, tales como Batman, el manga cuenta con un argumento preplaneado y una conclusión predecible.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Lo que distingue el manga shoujo del popular shounen, o manga para muchachos, es un énfasis en las relaciones sobre la acción. Aún el manga shoujo que toma la forma de ciencia ficción, fantasía o piezas históricas se enfocan principalmente con las complejidades de las relaciones interpersonales, románticas y otras.

Hasta finales de los 60's, el manga shoujo fue escrito casi exclusivamente por hombres, para un mercado de niñas pre adolescentes. A principio de los 70's, sin embargo, una revolución del género barrió la industria. Una nueva generación de artistas jóvenes mujeres se involucró creando historias y personajes mucho más atrayentes a las muchachas que las sentimentales, habían escrito simples medio romances entre hombres. Este grupo de artistas llegaron a ser conocidas colectivamente como el Nijuuyo-nen Gumi, o "49's" porque muchas habían nacido en 1949.

Fue el Nijuuyo-nen Gumi el que desarrolló la ambigüedad sexual como uno de los intereses principales del manga shoujo, aunque el tema primero había sido sugerido por el gran padre fundador del manga de Japón, Tezuka Osamu, en un manga shoujo titulado Ribon no kishi, o "Knight of the Ribbon".

Comenzó en 1971 con una pequeña historia (They were Eleven, A-A') hecha por la ahora renombrada artista del manga para muchachas Moto Hagio. Al principio no pensó que resultaría, después de todo, haciendo el contenido a un lado, ¿quién había oído de un manga shoujo que se caracterizara en puros muchachos? Entonces ella trató otra manera, colocando la historia en una escuela para niñas en lugar de niños. Pero no funcionó. Cuando los personajes eran solo niñas, dice Hagio, todo era "demasiado crudo" y sentía que no podría darle el final que ella quería. Le propuso a su editor que fuera una historia acerca de muchachos y sorprendentemente él le dijo que siguiera adelante.

¿Quién habría de imaginar en ese tiempo que "November Gymnasium", la primer historia manga comercial que trata de amor del mismo sexo, causaría una revolución en el manga shoujo que continúa hasta estos días?

El trabajo que inició el auge del manga shoujo en 1972, Ikeda A Riyoko's Berusaiyu no bara ("The Rose of Versailles") agarró el tono para tomar como su personaje principal una mujer quien se sublevó para comportarse y vestirse como un hombre. Este personaje, un capitán del ejército francés, atrae el interés romántico tanto de un hombre que es un subordinado en la unidad que ella dirige y Marie Antoinette, cuyo guardaespaldas personal ella había hecho.

En 1974, Hagio Moto escribió Tooma no shinzou, "The Heart of Thomas", una historia de amor entre dos muchachos de una escuela europea a principios del siglo 20. En 1976, Takemiya Keiko impresionó a Japón y levantó una tormenta de controversia enfrentando explícitamente lo que Hagio solamente había implicado: relaciones sexuales entre muchachos. Sin perder el tiempo, se fue directo al corazón del tema con esta primera famosa escena de Kaze to ki no uta, "The Song of the Wind and the Trees". Esta historia también se coloca en una escuela europea para muchachos, una provincia francesa en 1880.

Los sucesores del Nijuuyo-nen Gumi han continuado enfrentando temas de ambigüedad sexual, aunque la escala de las historias han llegado a ser menos míticas y más conectadas con la realidad cotidiana. Trabajos como Akisato Wakuni's Nemureru mori no binan ("The Sleeping Male Beauty") retrata la vida homosexual como actualmente es practicada y toca el punto del SIDA.

Este fenómeno -manga shoujo acerca de chicos enamorados de chicos, u hombres enamorados de hombres- frecuentemente es difícil para el no iniciado en tener sentido de que, antes que nada, estas historias no son creadas por hombres homosexuales sino por y para mujeres y chicas heterosexuales. Originalmente conocido por el rubrico "shonen-ai" ("amor de muchachos"), las historias de chicos adolescentes enamorados ganó enorme popularidad en el manga shoujo comercialmente más sofisticado del medio hasta finales de los setentas. Muchas fueron llevadas a otros países, chicos que se caracterizaban en ser frágiles, bonitos y de ondeantes cabellos. En la mayoría de los casos (The Song of the Wind and the Trees de Keiko Takemiya fue la más famosa excepción), la actividad sexual era la única insinuada. Rara vez había alguna conexión hecha entre los amoríos de estos muchachos y la homosexualidad como un fenómeno social mundial. Más bien el énfasis era sobre la noción de un amor puro que trasciende las limitaciones sociales del género.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Después en los ochentas, la novedad se debilitó y el shonen-ai fue establecido como un subgénero modesto de manga comercial. Pero clandestinamente, los artistas aficionados tomaron el concepto original y lo ejecutaron. Mientras muchos continuaban produciendo historias originales shonen-ai al estilo de Hagio y Takemiya, otros aplicaron la premisa en nuevas formas.

http://arlequincreations.org/

Con lo anterior se puede notar que la manifestación más fascinante de ambigüedad sexual en el manga shoujo contemporáneo no se encuentra en las revistas comerciales sino en el doujinshi, manga creado y publicado por artistas aficionados financiado por ellos y vendido en komikku maaketto ("mercados de comics"). El género del doujinshi del que se esta hablando generalmente es conocido como Captain Tsubasa. Captain Tsubasa es el nombre de un manga comercial para muchachos muy largo acerca del soccer escolar. El género del mismo nombre se originó cuando las aficionadas de Captain Tsubasa tomaron los dos personajes principales, ambos muchachos, y crearon sus propias historias, pero con un giro: los dos muchachos son amantes. Los personajes han llegado a ser irreconocibles, y el género ha crecido incluyendo subproductos de otros manga comerciales así como historias originales, pero siempre con dos muchachos u hombres jóvenes retratándose como amantes. Lo más grande que estos mercados de comics saca son miles de aficionados y artistas de los cuales la gran mayoría son adolescentes y mujeres jóvenes.

Sin embargo, la innovación (si puede llamarse así) que eventualmente achicaría el auge del "shonen-ai" original fue el "Yaoi". "Yaoi" es un acrónimo japonés para la frase "Yama nashi, Ochi nashi, Imi nashi" que estrictamente se traduce como "Ningún Clímax, Ningún Punto, Ningún Significado". Aunque alguna vez se refirió a un amplio rango de manga para aficionados o doujinshi, el término pronto comenzó a aplicarse exclusivamente a una cierta clase de doujinshi en el cual el artista toma dos personajes protagonistas varones de un popular manga shonen comercial ("muchachos") y los postula como amantes. Pero considerando que los héroes de shonen-ai eran frágiles y muchachos de escuela, mientras que los héroes de yaoi usualmente son altos, de amplios hombros y que la mayoría son adultos jóvenes. El significado del acrónimo de yaoi para dicho doujinshi miente en el hecho de que los artistas que trabajan libre de las limitaciones editoriales de una revista de manga comercial, frecuentemente se enfocan exclusivamente en el "oishii tokoro" (las "partes deliciosas"), y no intentan crear una narrativa coherente. Lo que constituye una "parte deliciosa" es comúnmente una escena en la cual dos personajes masculinos son llevados de alguna manera, a un contacto físico entre ellos (por ejemplo, uno se tropieza y cae en los brazos del otro), hay un momento embarazoso y después uno hace un movimiento agresivo provocando un beso o abrazar al otro más fuerte. El otro se resiste, pero es evidente que los sentimientos son mutuos. Algunas artistas terminarán la escena aquí, manteniendo la tensión entre los dos. Otras se irán más lejos, llevando a los lectores a varias páginas de piel, sábanas enredadas, sudor y otros líquidos corporales. Aunque en todo su esplendor, mucho del manga yaoi son historias originales, frecuentemente con argumentos que abarcan varios volúmenes, llevando a algunos aficionados a decir: "Yamete, oshiri ga itai" ("Alto! Esto es suficiente!). Por supuesto que lo que es "oishii" es un tema subjetivo, pero ninguno de los gustos de los lectores son omitidos: el género del yaoi domina el mundo del doujinshi.

http://arlequincreations.org/

De hecho el yaoi ha llegado a ser tan popular que se le ha movido en la corriente principal. Docenas de nuevas revistas manga han comenzado a explotarse en este mercado, y para los artistas, por supuesto, son contratados del mundo del doujinshi. Los principales editores de manga shoujo también han notado y re-energizado el venerable género del shonen-ai con historias yaoi, muchas de las cuales son dibujadas por veteranos doujinshi como Minami Ozaki,

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
creadora de las series "Desperate Love 1989/Bronze". Aunque lo más importante, el fenómeno yaoi (el cual por ahora no tiene un nombre apropiado) se ha movido mas allá del manga y en otros medios japoneses populares. Cada editor importante ahora tiene su línea propia de novelas tipo yaoi. Los dramas de TV tales como el clásico culto instantáneo, Night Head, empareja dos preciosos ídolos varones e introduce suficientes sugestiones yaoi para excitar la imaginación de las mujeres (y la de algunos hombres), pero sin ser tan explícito con respecto a estropear la tensión. Aún los almacenes frecuentemente llevan manga y novelas tipo yaoi. No puede haber duda: Las mujeres japonesas, la mayoría de ellas, son sacadas para interpretar papeles de hombres enamorados de hombres.

http://arlequincreations.org/

¿De qué se trata todo esto?

No se quiere dar la impresión que la homosexualidad masculina es la manifestación primaria de la clase de ambigüedad sexual que se esta discutiendo, la cual sería andrógina en el sentido más amplio. Es notable, sin embargo, cómo es comparativamente raro el lesbianismo en estos manga. Un personaje principal que es una lesbiana no es más que un personaje menor. La lesbiana usualmente es retratada como un personaje trágico y de alguna manera peligrosa. Frecuentemente es astuta e intrigante, tratando de seducir alguna jovencita inocente. Como con la homosexualidad masculina, es perfectamente aceptable para una jovencita desarrollar un "apretón" en una muchacha mayor en manga shoujo, pero la representación de amor romántico entre mujeres es mucho menos simpática que el amor entre hombres.

Este es uno de los fascinantes problemas que asumen estos manga. ¿Porqué las jovencitas estarían tan interesadas en leer acerca de amor hombre/hombre, pero no de mujer/mujer? Claro que la pregunta más grande es simplemente, ¿de qué se trata esta ambigüedad sexual? ¿porqué es tan atractivo a las mujeres y muchachas de las generaciones de la postguerra? ¿porqué este fenómeno y no otro? ¿porqué en Japón y no en otra parte?

Una respuesta estandar es que las historias de romance heterosexual, como en el manga shoujo común, son aburridas porque son predecibles. Además de que un romance heterosexual siempre esta limitado por el hecho de que la heroina y el héroe, sin importar las circunstancias, sólo siguen una norma preescrita socialmente; esto es, la unión. Por otro lado, en una historia yaoi o shounen ai, los dos personajes masculinos están inexorablemente dibujados a pesar de las proscripciones sociales y su único deseo es evitar dicha relación tabú.

Hay dos explicaciones populares de la ambigüedad sexual que aparece en el manga shoujo. La primera es la noción de que el intercambio de vestimenta en el manga shoujo permite a la lectora experimentar indirectamente privilegios masculinos que les son negados como mujeres. Esta explicación esencialmente es política, pero también es superficial. Pudo haber tenido sentido para algunas lectoras a principio de los setenta, cuando muchas historias parecían involucrar un personaje femenino principal quien se sublevaba, por alguna razón, como un hombre, usando ropa de hombre y empleando actitudes masculinas. Pero entonces, ¿cómo vamos a dar razón del hecho que todos los personajes, masculinos y femeninos, tienden a ser feminizados en el manga shoujo? Y por supuesto, que esta respuesta no dirige a la homosexualidad para que sea tan común. Otra interpretación popular de estas historias es que los personajes andróginos realmente no son bisexuales (en el sentido de tener dos sexualidades) sino que son asexuales. Las jóvenes, sugiere esta teoría, tienen miedo del sexo y quieren mantenerse a distancia de él, por lo que los héroes en su manga deben estar también distanciados de él. Ya sea que las jóvenes tengan miedo o no de la sexualidad, no se puede negar que es desenfrenado en el manga que leen. Para concluir que los personajes del manga shoujo son asexuales, debes cerrar un ojo hasta la sexualidad profunda que indiscutiblemente esta ahí. Se podría sugerir lo contrario, que las jóvenes temen a la sexualidad pero al mismo tiempo están fascinadas de ella y la quieren confrontar.

http://arlequincreations.org/

continuara

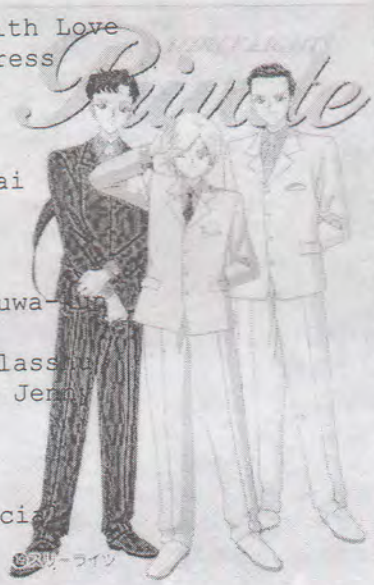
http://arlequincreations.org/

Animación Japonesa desde 1962

http://arlequincreations.org/

PARTE 21

AÑO	TÍTULO	INICIÓ	TERMINÓ
1992	Smiling Salesman	07-14-92	09-29-92
	Yadamon	08-24-92	07-16-93
	Lupin III: From Russia With Love	07-24-92	ESPECIAL
	Curse of the One-Piece Dress	08-25-92	ESPECIAL
	Oyayubi Princess	09-30-92	03-31-92
	Together With Nontan	10-01-92	ESPECIAL
	Hime-chan's Ribbon	10-02-92	12-03-93
	Tsuyoshi Shikkari-shinasai	10-04-92	12-25-94
	Space Oz Adventures	10-05-92	04-04-93
	Super Zugan	10-08-92	03-18-93
	Yuu Yuu Hakusho	10-10-92	01-07-95
	Southern Country Boy Papuwa-kun	10-10-92	10-02-93
	Shonen Ashibe 2	10-10-92	03-27-93
	Dog of Flanders: My Patolassi	10-10-92	03-27-93
	Girl in the Wind: Blonde Jenny	10-15-92	09-30-93
	Karimero	10-15-92	09-09-93
	Mikan's Diary	10-16-92	06-18-93
	Kobo-chan	10-19-92	03-21-94
	Obake (Ghost) Holly Especial	11-03-92	ESPECIAL
	Batman	12-02-92	09-29-93
	Oishinbo Especial	12-11-92	ESPECIAL
	Battle Fighters: Garou Densetsu	12-23-92	ESPECIAL
	Smiling Salesman Especial	12-26-92	ESPECIAL



mira!

PASEO DE LA PRIMAVERA # 144, LA FLORIDA, NAUCALPAN
EDO. DE MEXICO, CP 53160, TEL/FAX (5) 393-62-69
ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 12:00PM A 17:00PM

MODELOS DE ARMAR:

KAMPFER 1/144	250.00
LEOPARD GUNDAM HG	450.00
L-GAIM 1/100	200.00
BROKEN LABOR 1/60	250.00
MACROS 7 VALKURYE	200.00
VALKYRIE VF-1S	200.00
NAVE ZENTRAEDY	200.00
DESTROID DEFENDER	200.00
LH EVA 00	220.00
LM ESCAFLOWN	220.00
LM HG EVA-05 MASS	450.00
HYGOG GUNDAM	250.00
D-SSERD	200.00
MG NADESSICO	350.00
NEO GUNDAM 1/100	350.00
VALKURIE MILLA 1/100	200.00

PUBLICACIONES:

NEW TYPE VARIOS NUMEROS	150.00
PASOCOM PARADISE (HENTAI)	250.00
ANIMAGE VARIOS NUMEROS	150.00
MANGAS	65.00
MANGAS HENTAI	150.00
ADDICTS PROTUCULTURE	50.00
COMIC HENTAI	50.00
V-MAX	50.00
HOBBY JAPAN EX	300.00

JUGUETES Y FIGURAS

CUTEY HONEY PVC DOLL	250
CUTEY HONEY DOLL LARGE	650
MAI FROM COUNTDOWN	450
NADIA FROM SECRET OF BLUE	800
ANAIS FORM MAGIC KNIGHT	800
YUKI KAREN HENTAI	350
MINI TEKKEN II	500
NENE ROMANOVA	500
BT´X SOLID SCAN 00	450
EVA 05 MASS PRODUCTION	450
EVA 00 BLACK	450
SAKURA WARS DOLLS PVC	250

LIBROS Y MISCELANEOS

CELL WORKS BY SATOSHI URUSHIHARA	500
INTRON DEPOT BY MASAMUNE SHIROW	500
PARTY GARDEN BY KENICHI SONODA	350
VENUS BY SATOSHI URUSHIHARA	400

ADEMAS CONTAMOS CON UNA GRAN VARIEDAD DE OTROS ARTICULOS ASI COMO CON LA REPRESENTACION EN JAPON Y ESTADOS UNIDOS POR LO CUAL PODEMOS CONSEGUIR UNA GRAN VARIEDAD DE PRODUCTOS

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

BOSQUE BONSAI F.M.

Queremos tu participación en nuestro programa de audio, y te invitamos a que nos llames los Sábados, de 7:00 a.m. hasta las 3:00 p.m. Para que nos hagas comentarios, sugerencias o simplemente te expreses como aficionado a la animación japonesa, las mejores llamadas aparecerán en el programa Bosque Bonsái. El cual se escucha vía internet a todo el planeta, y en algunas estaciones de radio que retransmiten el programa en el interior de la república así como en Centro y Sudamérica. Haz que tu voz exprese tu afición ante el mundo, sé parte de la historia, y de los aficionados que la forman.

Llámanos

Provincia marcar (015)
Internacional (525)

PRODUCCIONES
SINCRONIA 707

388-5205

No sabes absolutamente nada del Internet.
¿Quieres aprender?

TELMEX®

Puedes visitar las oficinas de atención de Teléfonos de México y solicitar SIN COSTO entrar al curso básico de internet.
Preséntales esta revista y disfruta de una prestación más que Telmex ofrece a sus clientes y amigos.

Los cursos son de dos horas y se imparten de Lunes a Viernes

DOMO, acercandote mas a nosotros.

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

TE VAMOS A DAR LO QUE TE MERECES

Gran feria de la historieta

Una producción de CESAR SOLIS AL PUBLICO TIENDAS DE COMICS "GRAN FERIA DE LA HISTORIETA PARTE 5"
EDITORIALES MEXICANAS lugar: PALACIO MUNDIAL DE LAS FERIAS LA FRAGUA No. 4 COL TABACALERA
FRENTE AL MONUMENTO A LA REVOLUCIÓN actividades PRIMER CONCURSO NACIONAL DE MANGA
PRIMER CONCURSO NACIONAL DE HISTORIETA ALTERNATIVA
PROYECCIONES DE ANIME EN PANTALLA GIGANTE COMIC CONMEMORATIVO DEL EVENTO DIARIAMENTE
A LAS PRIMERAS 2000 PERSONAS las mejores tiendas de comics del país reunidas en un solo lugar
DESCUENTOS Y PROMOCIONES REGALOS Y SORPRESAS espera más información

MARZO 6, 7 y 8

http://arlequincreations.org/

DARK COMICS

http://arlequincreations.org/

COMICS - POSTERS - FIGURAS DE ACCION
TARJETAS - DISCOS COMPACTOS - VIDEOS
LIBROS - MODELOS PARA ARMAR
NOVELAS GRAFICAS - GARAGE KITS

Teléfonos:
264-64-76
264-68-00
fax 264-67-40

DOMO FEBRERO 1998 41 $15.00 PESOS HECHO EN MEXICO

ROCK SHOP

INSURGENTES SUR #363
COL. CONDESA
Lunes a Sábado de 11 a 20 hrs.

http://arlequincreations.org/

SADI CARNOT ESQUINA SAN COSME
a una cuadra del Metro Revolución
Lunes a Sábado de 11 a 21 hrs.